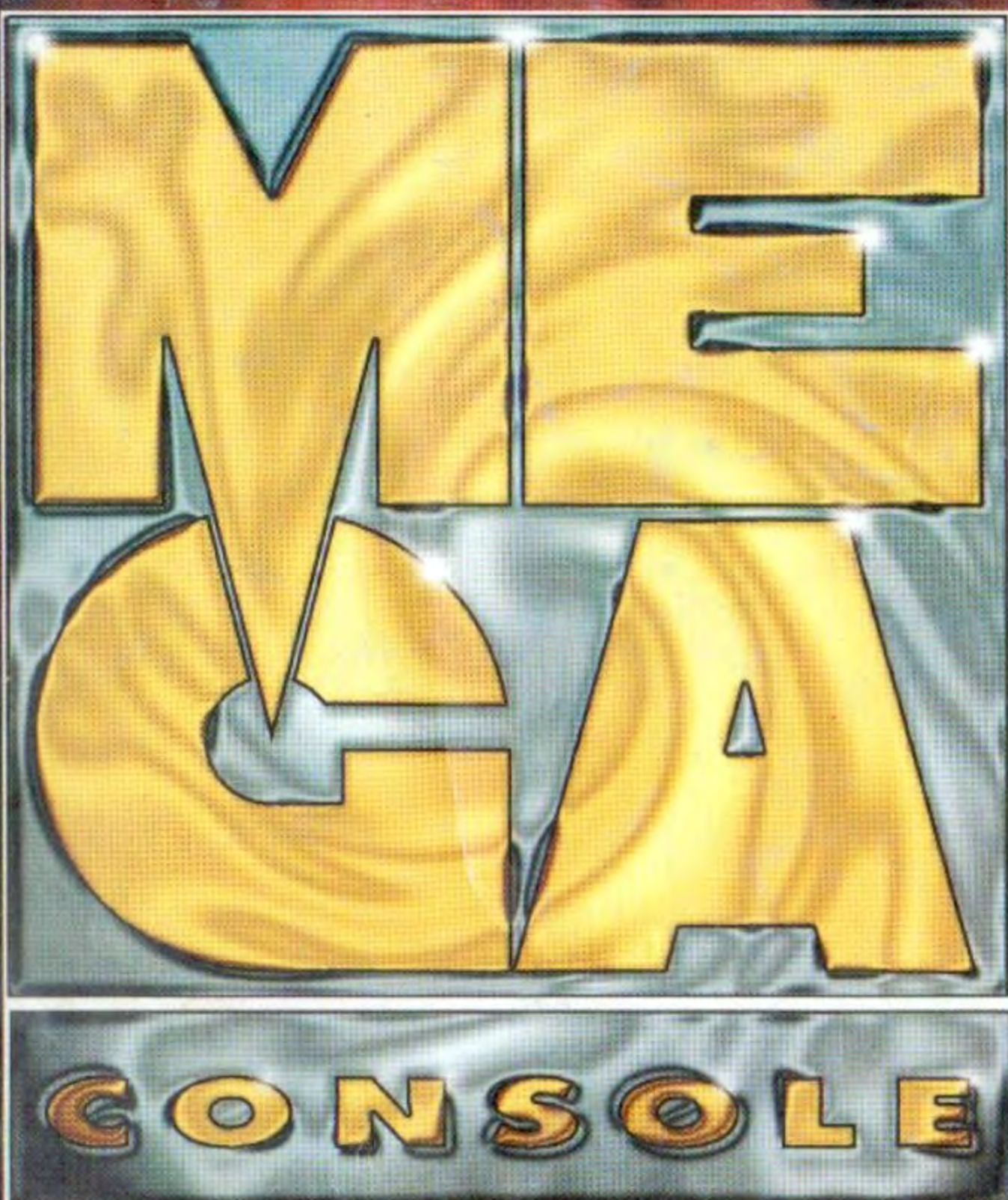


MEGADRIVE • MEGA CD • MASTER SYSTEM • GAME GEAR

100% console SEGA



ANNO 1 • NUMERO 6  
LUGLIO/AGOSTO 1994

**L.5.000**

FRS 7.50

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE 50% MILANO

**SPECIALE  
SATURN**  
**IN ANTEPRIMA  
VIRTUA FIGHTER,  
DAYTONA USA,  
VIRTUA RACING E  
DUEL PER IL 32-BIT  
SEGA!**

**REBEL ASSAULT**

L'IMPERO HA I GIORNI  
CONTATI!

**MEGADRIVE**

DRAGON • DYNAMITE HEADDY •  
FLINK • GOAL! • HARDCORE • THE  
INCREDIBLE HULK • JUNGLE BOOK •  
MICRO MACHINES 2 • MORTAL  
KOMBAT II • OUTRUNNERS •  
PROBOTECTOR • SHADOWRUN •  
URBAN STRIKE • WORLD CUP USA 94

**MEGA CD**

F1 HEAVENLY SYMPHONY •  
MORTAL KOMBAT • REBEL  
ASSAULT • SENSIBLE SOCCER  
• WING COMMANDER

**MASTER SYSTEM**

DRAGON • ECCO THE DOLPHIN

**GAME GEAR**

DRAGON • DROPZONE • ECCO  
THE DOLPHIN





**X** Importazione diretta da tutto il mondo

**X** Novità disponibili ogni settimana

**X** Solo giochi originali e garantiti!

**X** Distribuzione in tutta Italia ai soli rivenditori

**X** Console, cartucce, cd-rom, accessori

**VIDEO  
GAMES**



**CD VERTE ITALIA s.r.l.**

**DISTRIBUZIONE DIVERTIMENTO ELETTRONICO**

21044 CAVARIA (VARESE)

Via Ronchetti 71/A

Tel. 0331/219800 Fax 0331/219555

*italia*

**GIOCA CON NOI**





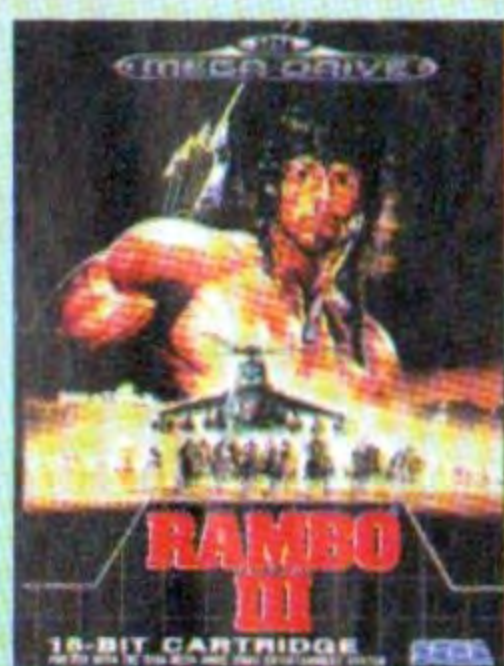
**NEWEL<sup>®</sup> srl**  
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES  
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)  
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

**ORDINA SUBITO:**  
**02 - 33000036** (5 linee r.a.)



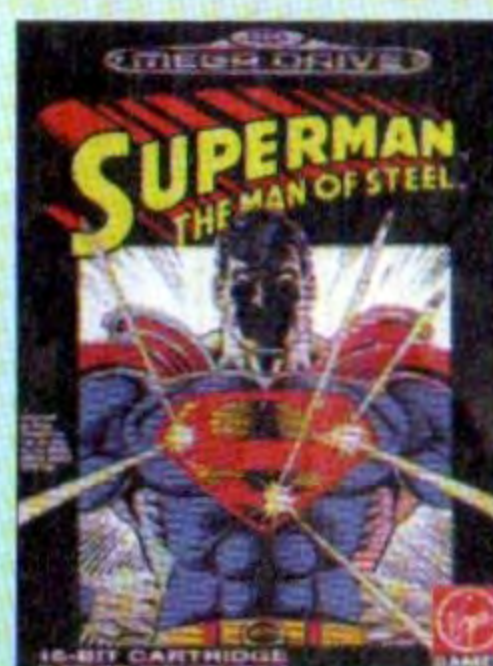
L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 49.000



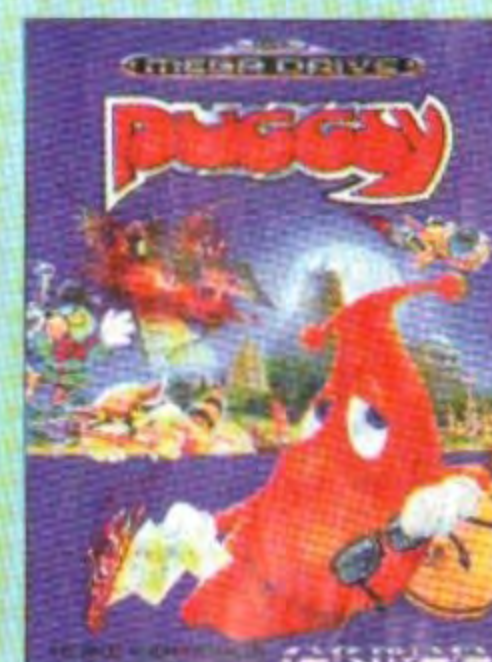
L. 49.000



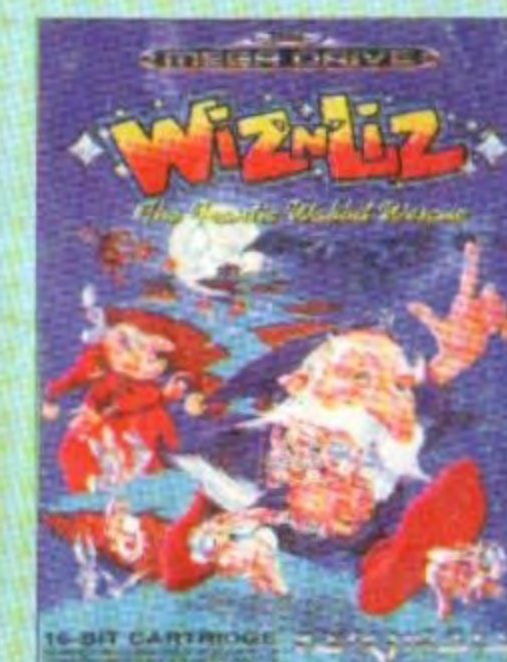
L. 49.000



L. 49.000



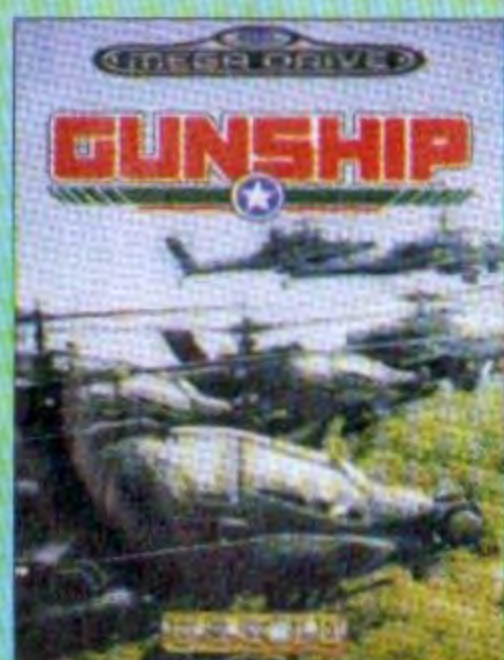
L. 49.000



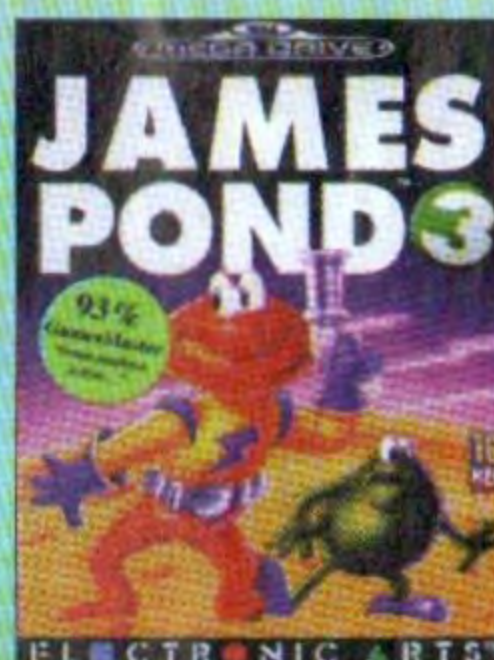
L. 49.000



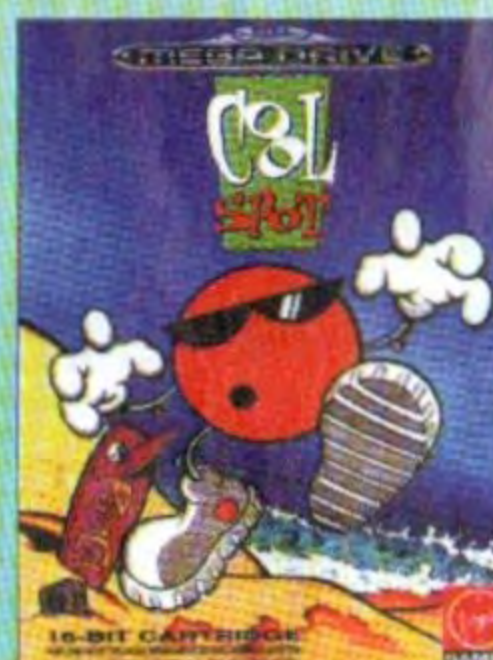
L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000



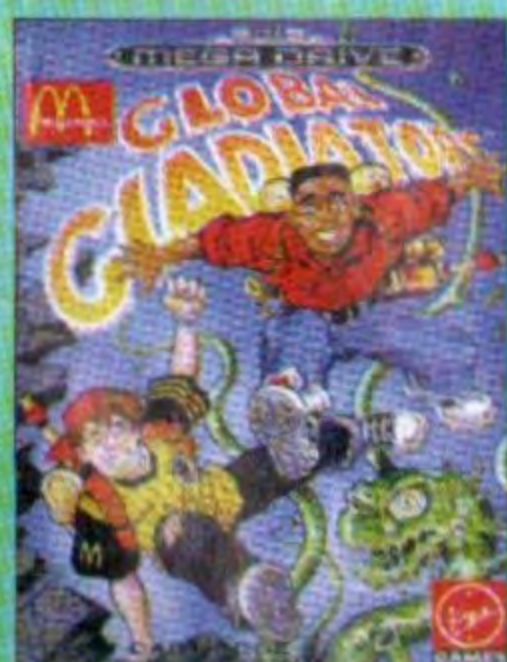
L. 69.000



L. 69.000



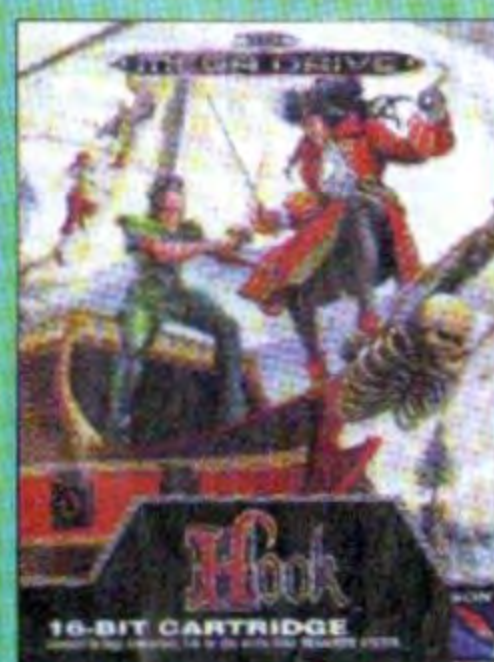
L. 69.000



L. 59.000



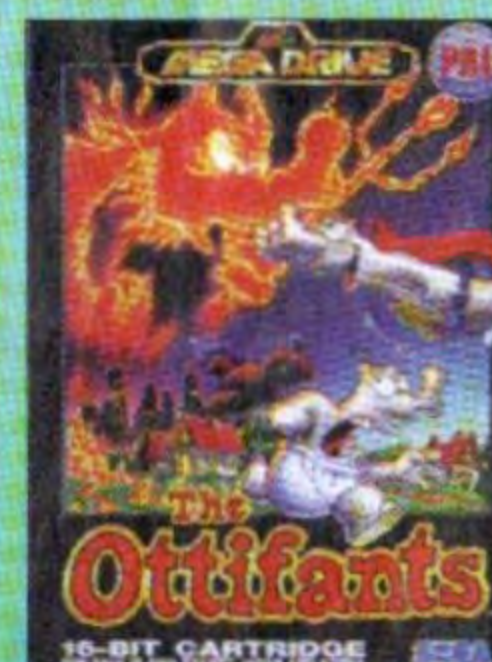
L. 49.000



L. 49.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 29.000

**OFFERTA MEGA GAMES PACK PER MEGADRIVE A L. 59.000**  
**REVENGE OF SHINOBI - STREET OF RAGE - GOLDEN AXE**

**VASTA GAMMA DI GIOCHI PER GAME GEAR E MASTER SYSTEM**  
**A PARTIRE DA L. 29.000**

**IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA**



## MEGA SHOUT-OUTS TO...

Yeaaaaah! Tutti in vacanza, andiamo tutti in vacanza... Ebbene si ragà, questo mese ce ne andiamo anche noi al mare a goderci il meritato riposo (si fa per dire perché fra una storia e l'altra si torna in città molto più stanchi di prima...)! Prima di partire però non potevamo dimenticarci i soliti ringraziamenti e saluti... Cominciamo con: Carlo, Maurizio e Silvestro di Varese per il passaggio automobilistico da Patrasco ad Atene e viceversa, il solito disco ottico della Edit 4 (fra un po' ci menano se non ce ne compriamo uno...), TV Sorrisi e Canzoni che ha scritto che i Public Enemy sono uno dei gruppi preferiti dagli skin-head (questa è grandiosa...), Angelo Valenzano che è entrato nel Guinness dei Primati per il maggior numero di articoli impaginati in un giorno, le Doratine alla Norma, la EA per NHL '94 che anche questo mese è stato il titolo più giocato in redazione e, last but not least, Piero per il prestito "a vita" (vero?) del proprio Quadra.

Juza questo mese non si becca ringraziamenti perché ha latitato e tanto meno la birreria di Jimmy Snuka (o come caccio si scrive...) che ha aumentato scandalosamente i prezzi.

Ah, importantissimo: questo numero di Mega è dedicato al nostro Mad Max, al secolo Massimiliano Anticoli, che ha finalmente deciso di mettere la testa a posto e il 20 giugno è convolato a nozze con Marta... Bella lì, Max!



## MEGA CONSOLE

N. 6 luglio/agosto 1994

**Direttore Responsabile:** Giampietro Zanga

**In Redazione:** Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Piero "sta foto la scanno io" Dell'Orco, Vincenzo "Ski" Renzi, Pier-Franco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Matteo "MBF" Bittanti, Massimiliano "Juza" Diaco, Marco "Saima" Del Bianco, Paolo "Santaz" Santagostino, Alessandro "Sasha" Assi, Fabio "Bond" D'Italia

**Progetto Grafico e Copertina:** Stefano Cerioli

**Grafica e impaginazione elettronica:** Puntografica di A. Valenzano



**Amministratore Unico:** Giampietro Zanga

**Direttore Editoriale:** Filippo Canavese

**Direttore Amministrativo:** Giuliano Di Chiano

**Coordinamento Editoriale:** Massimiliano Anticoli

**Pubblicità:** Futura Publishing S.r.l. - Tel. 02/66981586  
Fax 02/66981159

**Sede Legale:** Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)  
Fax 02/66011969

**Redazione e Pubblicità:** Via Edolo, 29 - 20125 Milano  
Tel. 02/66981487-66981586 Fax 02/66981159

**Prezzo della rivista:** L. 5.000

**Arretrato:** L. 10.000

**Abbonamento annuo (11 numeri):** L. 38.500

**Abbonamento Estero:** L. 77.000

Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.

**Impianti:** Edit4 - Cinisello Balsamo (MI)

**Stampa:** Tiber - Brescia

La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

**Distribuzione:** So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)  
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470

Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano

Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94

Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da

Mean Machine Sega - Emap Images UK

Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.

Mega Console è una rivista indipendente non connessa alla Sega

Mega Console © 1994 Futura Publishing S.r.l. Tutti i diritti di riproduzione o traduzione di articoli o materiale fotografico pubblicato sono riservati.

Manoscritti, disegni e fotografie non si restituiscono.

© Futura Publishing S.r.l. - Milano 1994



**WARNING!**  
**WARNING!**

Attenzione! Attenzione! Ricordiamo a tutti i lettori di Mega Console gli orari in cui telefonare in reda... Se desiderate avere informazioni, delucidazioni o chiarimenti sulle uscite di giochi, console, moto, dischi, film e compagnia bella, potete telefonare al numero 02/66981487 o 02/66981586 dalle 15 alle 17, dal lunedì al venerdì. Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Megadrive, Mega CD, Master System o Game Gear... Beh, i numeri di telefono sono gli stessi, ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare sono SOLO quelli che trovate qui sopra, quindi non telefonateci alle 23 di giovedì sera per sapere come salire sulle motociclette in Streets of Rage 3 o vi spediamo a casa Char Aznable con la sua collezione di dischi rock giapponesi. Occhio che non stiamo scherzando...





## MEGA CD:

<b>F</b> I HEAVENLY SYMPHONY	60-62
<b>R</b> EBEL ASSAULT	30-32
<b>S</b> ENSIBLE SOCCER CD	82
<b>T</b> HIRD WORLD WAR	78-79
<b>W</b> ING COMMANDER	54-55

## MASTER SYSTEM:

<b>D</b> RAGON	86
<b>E</b> CCO THE DOLPHIN	84-85

## MASTER SYSTEM:

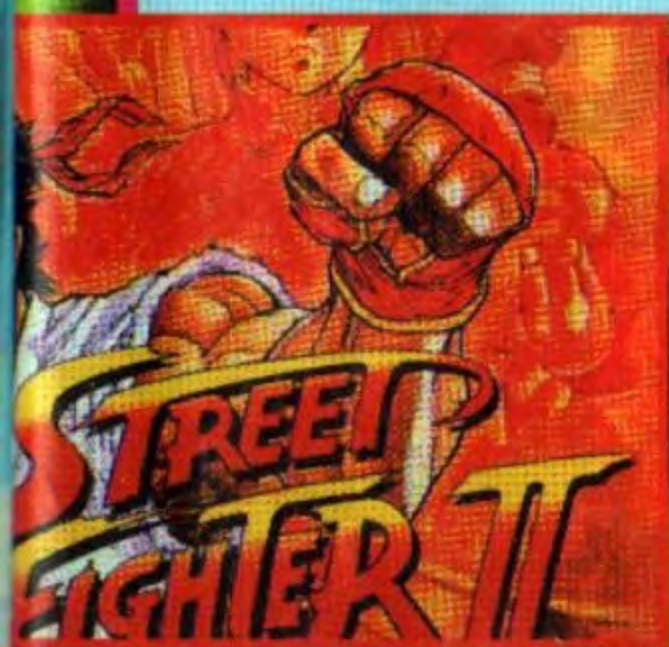
<b>D</b> RAGON	86
<b>D</b> ROPZONE	83
<b>E</b> CCO THE DOLPHIN	84-85

## LA COLONNA SONORA DEL MESE

Oh ragazzi, va bene che siamo in piena estate, ma questa mese è uscita veramente tantissima fuffa: le compilation techno-spazzatura ci stanno sommergendo, ma riusciremo a sopravvivere! Come? Ma è semplice, ascoltando...

**Above the Rim (Original Soundtrack)**  
**Jeru the Damaja - The Sun Rises in the East**  
**Outkast - Southernplayalisticadillacmuzik**

Preso nota? Bella lì, adesso alzate lo stereo a palla e gustatevi questo numero di **Mega Console!**



## MEGADRIVE

<b>D</b> RAGON	52-53
<b>D</b> YNAMITE HEADDY	56-59
<b>F</b> LINK	34-35
<b>G</b> OAL!	20-21
<b>H</b> ARDCORE	28-29
<b>T</b> HE INCREDIBLE HULK	64-65
<b>J</b> UNGLE BOOK	66-69
<b>M</b> ARKO'S MAGIC FOOTBALL	74-75
<b>M</b> ICRO MACHINES 2	26-27
<b>O</b> UTRUNNERS	70-72
<b>P</b> ROBOTECTOR	22-25
<b>S</b> HADOWRUN	80-81
<b>U</b> RBAN STRIKE	36-39
<b>W</b> ORLD CUP USA 94	50-51

## MEGAMAIL 8-13

La parola a MBF, il più grande grafomane vivente...

## MEGA CONSOLE INTERNATIONAL NEWS NETWORK 14-19

Le prime immagini di **Mortal Kombat 2** e **Super Street Fighter 2!** Il mondo videoludico è nelle vostre mani!

## SPECIALE SATURN 42-43

In esclusiva le prime foto della console e le schermate dei primi giochi!

## MEGA HIT-PARADE 88

I primi saranno gli ultimi e gli ultimi saranno i primi... ma in ogni caso, tutti saranno sempre a pagina 88!

## VIEWPOINTS 89

In bella vista i nostri punti di vista!

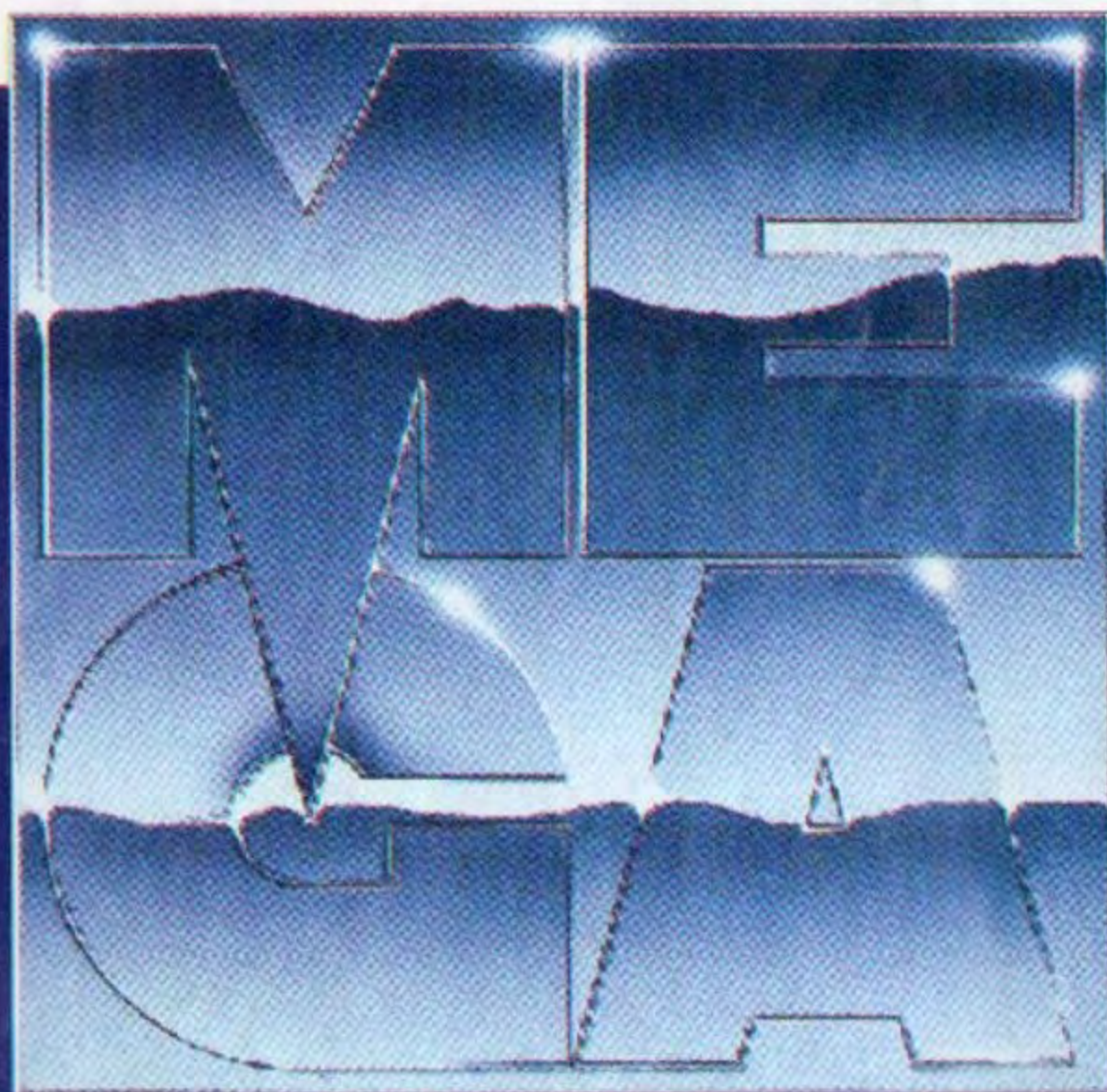
## MEGATRIX 90-98

Trucchi a mille (massi, anche duemila) e una megaguida a **Toe Jam & Earl 2**... Oh, un momento: ce l'avete la password per accedere a queste pagine?





UN



ABI

CON UN  SCONTO DEL 30% PER

UN  RISPARMIO (L.38.500 ANZ

DI NON PERDERE NEANCHE UN 

 SOLO 

IL MEGLIO

PER LE

CONSOLE SEGA




DA

 FUTURA

PUBLISHING



# BONNAMENTO

IN  ANNO (11 NUMERI) CON  
CHÉ L.55.000] E IL  VANTAGGIO  
NUMERO PER UN  LETTORE  
CHE SI ABBONA SUBITO!

MC/6

**Sì** desidero abbonarmi a MEGA CONSOLE  
per un anno (11 numeri) a L.38.500 anziché L.55.000

Cognome e nome \_\_\_\_\_ anno di nascita \_\_\_\_\_  
via e numero \_\_\_\_\_ tel.( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_  
cap \_\_\_\_\_ città \_\_\_\_\_ provincia \_\_\_\_\_

## Modalità di pagamento

- ☐ Assegno bancario numero \_\_\_\_\_ della banca \_\_\_\_\_  
☐ Allego fotocopia della ricevuta di versamento effettuato in data \_\_\_\_\_  
sul c/c postale n. 27585207 intestato a Futura Publishing s.r.l.

COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A: FUTURA PUBLISHING VIA EDOLDO, 29 - 20125 MILANO O INVIARE CON FAX AL NUMERO 02/66981159



## A NEW BEGINNING

L'atmosfera è quella delle grandi occasioni, eppure l'evento in sé è piuttosto banalotto: lo splittaggio della rubrica epistolare, che, dicotomicamente, raddoppia. Le lettere più tecniche saranno dirottate nella neonata Q + A (Question and Answer: domanda e risposta), mentre quelle più dialettiche andranno a costituire il piatto forte della rinnovata Mega Mail. In questo modo vorremmo dare il giusto spazio alle vostre considerazioni più originali ed

intelligenti sull'universo SEGA (e su quello console più in generale), favorire i dibattiti e gli scambi di opinione, senza tuttavia dimenticare di svolgere quella che consideriamo una funzione essenziale di una rivista di videogiochi, cioè rispondere alle vostre domande. Cosa cambia per voi? Poco, direi: continuate a fare quello che avete fatto sinora. Ovvero: non scriveteci temi o trattati sul videogioco, ma lettere chiare e sintetiche. Tutto chiaro? Bene, direi che possiamo partire.

**MBF**

## IL (VIDEO)GIOCO E' BELLO QUANDO DURA POCO

Caro MBF, tralasciando i meriti complimenti all'intera redazione di **Mega Console**, vorrei sottolineare un problema che riguarda non solo me, ma tutti i giocatori in generale: il prezzo dei videogiochi. Ritengo che questo problema sia reso ancora più drammatico dalla scarsa longevità della maggior parte dei giochi stessi. Mi spiego meglio: qualche settimana fa ho acquistato il meraviglioso **Sonic 3**, pagandolo la bellezza di 125 mila lire. Il "meraviglioso" si riferisce solo alla grafica e alle invenzioni dei programmatori giapponesi, ma non certo al fattore longevità, che a mio parere è gravemente insufficiente. Ammetto di essere un giocatore ormai navigato, ma ho completato il gioco in meno di quattro giorni. Ora, facendo un semplice calcolo, è come se avessi speso più di trenta mila lire al giorno per giocare a **Sonic 3**... Adesso che l'ho finito non penso che ci giocherò mai più e sarò quindi costretto a permutarlo per comprare qualcosa di nuovo (**Sonic 4**?) Quello che non riesco a capire è per quale motivo la Sega

continui a mettere sul mercato giochi così facili, includendo addirittura una



battery back-up per salvare la propria posizione. Questo riduce ulteriormente il tempo necessario per completarlo! Inespugnabile poi la scelta di non mettere un livello di difficoltà settabile dal giocatore... Temo che a lungo andare i giocatori si stancheranno di sborsare così tanto per qualcosa che dura così poco, e si orienteranno verso passatempi meno dispendiosi. Quindi la mia domanda è: perché la maggior parte dei giochi per console sono così facili?

**Marcello Borile  
Bergamo**

Hai perfettamente ragione. Per moltissimi giochi (ivi compresa l'intera saga di **Sonic**) ormai non si parla più di "livello di difficoltà", ma solo di "facilità". E questo perché? Innanzitutto va sottolineato che l'età media dei giocatori di videogames per console è molto bassa (10-12 anni) e, conseguentemente, quando i programmatori stabiliscono la difficoltà di un gioco devono pensare prima di tutto alle loro





cesso una decina di anni fa, ma a quanto pare molti non hanno imparato la lezione...

## NON CDI- VERTIAMO MICA...

Caro MBF, mi chiamo Giampaolo, ho 22 anni, sono possessore di un Megadrive + Mega CD e leggo **Mega Console** ogni mese. Vorrei affrontare un tema spinoso che non riguarda **Sonic** (scusate la battutaccia), ma il Mega CD. La Sega, come la Commodore e la Philips del resto, hanno spacciato il proprio sistema CD-ROM per la "macchina della meraviglie" che avrebbe rivoluzionato il mondo dei videogiochi. In realtà nessuno ha avuto l'accortezza di chiarire che il CD-ROM è un formato lento e poco versatile per la creazione di videogiochi. L'unico vantaggio del CD-ROM rispetto alla cartuccia è la notevole quantità di memoria che è possibile immagazzinare su un singolo dischetto (540 Mbyte), e che è facile e poco costoso da produrre. **TUTTO QUI.** Ma gli sviluppatori dei giochi Sega (a parte pochissimi) hanno ignorato anche queste possibilità offerte dal CD-

ROM. Mi spiego: quello che mi aspettavo era di vedere per lo meno dei gioconi enormi, con una marea di livelli, un **Sonic** da seicento mondi, un **Silpheed** da duecento missioni... Invece mi ritrovo dei giochi qualitativamente identici a quelli su cartuccia che costano di più perché le spese di produzione sono aumentate (o almeno così dicono) e perché includono delle animazioni in full motion video e delle presentazioni da film interpretate da attori veri... Francamente mi sento preso in giro: se volevo vedere roba del genere, mi sarei noleggiato una videocassetta! Non si tratta nemmeno di apprezzare il lavoro dei programmatori, perché basta digitalizzare delle scene e ficcarle su un CD (almeno ai tempi dell'Amiga, le intro venivano realizzate sfruttando l'hardware della macchina, vi ricordate quella di **Blood Money** dei DMA?)(un mito, NdMBF): così è troppo comodo. Questi ci spacciano per multimediale la più colossale truffa del secolo. Il multimedia appartiene ai PC, punto e basta: le console sono fatte solo per giocare. Ma giocare veramente! Tornando al Mega CD, sono convinto che la Sega abbia sbagliato completamente strategia. Che fine hanno fatto le compilation da 10-15 giochi promesse anni

fa? Ne abbiamo vista solo una, ma di giochi datati che ormai non interessano più a nessuno. Perché la Sega non lancia una versione su cartuccia e una su CD-ROM di tutte le sue novità? Per CD 32 questo avviene, mentre per Megadrive/Mega CD è più raro. Non so cosa dire...

Concludo col farvi i complimenti per l'ottimo lavoro svolto sinora. A risentirci...

**Giampaolo Trentino  
Vercelli**

esigenze, alle esigenze dei giocatori più giovani e meno esperti. I game players americani, inoltre non amano i giochi particolarmente difficili, per questo gli sviluppatori tendono a ridurre ai minimi termini fattori che possono causare frustrazione, con il risultato che il fattore "sfida" in molti giochi non esiste più. Bah. Tutto questo va chiaramente a discapito dei giocatori più smaliziati, soprattutto quando viene addirittura

esclusa la possibilità di settare il grado di difficoltà del gioco a proprio piacimento. Aggiungerei cinicamente che le software house hanno tutto l'interesse a realizzare videogames facilmente completabili, per propinarci in fretta e furia l'immane seguito. Ma questo comporta un grosso rischio. Come sottolinei giustamente, se questa deleteria mentalità non cambierà, molti abbandoneranno del tutto i videogiochi. E' già suc-

Bella lì, Giampaolo: hai messo un bel po' di carne al fuoco e, pur essendo vegetariano, la cosa non può che farti piacere. Vedi, lettere come questa dimostrano che i consumatori spesso sviluppano uno spirito molto più critico di quello dei cosiddetti esperti. Capisco il tuo senso di frustrazione: il Mega CD è stato sino ad oggi sfruttato poco e male, e dopo la delusione di **Heavenly Symphony** e **AX101** non possiamo che riporre le ultime speranze nella Core Design, che fino ad oggi non ci ha mai deluso. Ma questo significa solo spostare il problema, non risolverlo. L'inadeguatezza del CD-ROM come formato videoludico tuttavia non è caratteristica solo del Mega CD: sono veramente pochi i titoli anche per sistemi come PC CD-ROM, CD 32 e persino





3DO che sfruttano adeguatamente le possibilità (spesso sopravvalutate, come tu giustamente hai messo in evidenza) offerte dal disco compatto. Paradossalmente, l'unica macchina ad aver beneficiato in maniera sostanziale del CD-ROM è stato il Pc Engine, un "vecchio" 8-bit. Tuttavia il mercato si sta indirizzando molto rapidamente in questa direzione e la qualità dei giochi migliora costantemente. Fino ad oggi la maggior parte dei titoli su CD-ROM non erano che trasposizioni dirette di giochi già disponibili su cartuccia o floppy disk. Ma adesso che il numero di lettori CD-ROM è notevolmente cresciuto, dobbiamo aspettarci giochi concepiti e sviluppati esclusivamente per questo formato. Probabilmente le cose migliori usciranno tra la fine del '94 e l'inizio del '95. Penso però che dovremo aspettare le nuove console a 32 e 64-bit di Sega, Sony e Nintendo per vedere qualcosa di radicalmente nuovo: solo macchine concettualmente innovative potranno spazzare via gran parte della mediocrità attuale. E' inutile che ci prendiamo in giro: l'intero settore del divertimento elettronico sta attraversando una fase di stanca, di stagnazione e di transizione. Per concludere un'ultima osservazione: la strategia della Sega

non ha convinto nessuno, tuttavia sono stati commercializzati più di un milione di Mega CD in tutto il mondo. Non sono pochi. La Sega lo sa: per questo non può permettersi di perdere ancora tempo. La guerra videoludica è appena cominciata... Speriamo che grazie al Mega 32, il Mega CD possa vivere una seconda giovinezza, ma è ancora troppo presto per esprimere dei giudizi. Staremo a vedere...

## SPECIALE FANZINE

Spesso i lettori mi domandano come e perché sono nate le riviste di videogiochi. Generalmente rispondo che sono state create come strumento critico di valutazione del software disponibile, per favorire la scelta di agli utenti e altre banalità simili. In realtà, sappiamo tutti benissimo che l'unico vero motivo che spinge noi redattori a spendere gli anni della nostra giovinezza curvi sulle tastiere per raccontare con dovizia di particolari la biografia di Mario o l'evoluzione di qualche improbabile software house stanziata nella periferia di Hokkaido è la voglia di videogiocare alla grande senza spendere una lira. Insomma, quello dei videogiochi è un hobby molto costoso: procurarsi tutte le ultime

novità senza pagarle una lira è il sogno proibito di tutti coloro che mangiano pane e videogiochi. Ecco, le riviste "specializzate" hanno permesso di superare l'ostacolo. Sono un semplice pretesto, diciamo una volta per tutte. Non stupisce quindi che molti vogliano entrare a far parte dello staff redazionale di Mega o Super Console. Chi non lo vorrebbe? Purtroppo non sempre ciò è possibile: distanze, sovraffollamento, insomma non è facile "entrare nel giro". Ma c'è un'altra via per cominciare, utilissima soprattutto per farsi conoscere dagli "addetti ai lavori": la fanzine.

La fanzine è una pubblicazione realizzata a livello amatoriale. Ci sono fanzine dedicate ai giochi di ruolo, ai fumetti e, ovviamente ai videogiochi. Su questo numero vogliamo parlarvi di due di queste, che i loro creatori ci hanno gentilmente spedito: Tilt! e Atomic. Invitiamo tutti gli amici fanzinari a inviarci il loro materiale:

siamo a disposizione per darvi consigli e suggerimenti.

**TILT! (Roma)**

Ideatore e realizzatore:  
**Antonio Micciulli**  
Collaboratori:  
**Francesco Calemi, Guido Bosco, Francesco Farina, Fabio Gaudio**  
Pagine: 32

Tilt! e Mega Console hanno molto in comune. Entrambe sono state concepite per colmare un vuoto evidente: quello di dare un'informazione esauriva

ai possessori delle console Sega. Nell'editoriale del numero zero di Tilt!, Antonio Micciulli scrive: "La considerazione che ci ha spinto a creare questa rivista è stata semplice: in un periodo nel qua-

le gli utenti Sega non vedevano soddisfatta se non parzialmente la loro sete di informazioni, perché non dedicare un intero magazine alla grande "S"? Nelle altre nazioni esistevano già da tempo cose del genere (una per tutti: l'inglese Mean Machines Se-



Che ne dite, ragazzi?  
Niente male, vero?

menti e poi... Chi lo sa, potreste ritrovarvi un giorno a scrivere per qualche rivista "importante"... Fatevi sentire!





ga), ma in Italia tuttora non ci sono esempi validi di questo tipo."

E' quello che abbiamo pensato anche noi quando abbiamo deciso di creare **Mega (e Super) Console**, ma questa, come sapete, è storia. **Tilt!** è un'ottima fanzine: completamente a colori, vanta un'ottima grafica, è ben strutturata... Insomma, ha poco da invidiare alle riviste che trovate in edicola, a parte le pagine poco numerose. Sul numero zero sono stati recensiti **Street Fighter 2**,

**ATOMIC** (Imola)  
Casella Postale 60  
Succursale 3  
40026 Imola (BO)  
Redattori: **Antonio Gandolfi Colleoni, Roberto Pirazzini, Tiziano Capelli, Carlo Pirazzini, Flavio Francesconi, Gianluca Marani.**  
Pagine: 4

**Atomic**, sottotitolata "videogame (and other) magazine" è strutturato come un quotidiano. Come nel caso di **Tilt!**, stupisce la qualità dell'impaginazione e della impostazione del giornale. **Atomic** non



**Ah, quante domande questo mese... Potevamo forse ignorare le vostre richieste di delucidazione sul variopinto universo dei videogames? Giammai! Abbiamo creato una bella rubrica tutta per voi: Q + A, ovvero Question & Answer, domanda-e-risposta... I dubbi vi assillano la mente? Non riuscite più a vivere un'esistenza tranquilla? I vicini di casa vi guardano male? Tranquilli, ci siamo noi di Mega Console. Scrivete lettere brevi e sintetiche all'indirizzo sottostante e ricordate: guardate a destra e a sinistra prima di attraversare la strada. Uomo avvisato...**

**MBF**

**Q + A - Mega Console**  
**Via Edolo 29**  
**20125 Milano - Italia**

**o faxate allo**  
**02/66981159**

## AMERICANI

Cara reda,  
complimenti per la vostra rivista, che è sicuramente la migliore sul mercato. Ho tredici anni, mi chiamo Daniele e vi scrivo principalmente per porvi alcune domande:

- 1) Quando uscirà il Saturn il Megadrive passerà in secondo piano, come è successo per il NES dopo il lancio del Super NES?
- 2) Uscirà **Raiden** per Mega Drive?
- 3) Come giudichi **European Club Soccer**?
- 4) Vale la pena di sborsare più di 100 carte per **Jungle Strike**?
- 5) Cosa preferisci tra **Street Fighter 2 Plus**, **Eternal Champions** e **Fatal Fury**?

**Daniele**

- 1) Non vedremo il Saturn se non a 1995 inoltrato, e grazie al Mega 32, il Megadrive resterà ancora a lungo sotto la luce dei riflettori.
- 2) Ne dubito. Un gioco così vecchio poteva uscire solo per Jaguar. Mi piacerebbe vedere **Raiden II** convertito per Mars, comunque...
- 3) Una mediocre e datata simulazione di calcio che non regge il confronto con giochi come **Sensible Soccer** o **Goal**.
- 4) No, perché se checki un paio di negozianti lo puoi trovare a molto meno. Per la cronaca, **Jungle Strike** è uno dei migliori giochi per Megadrive.



**L'esplosivo staff di Atomic sulla prima pagina della loro fanzine**

**Spiderman & X-Men Arcade's Revenge** e **Landstalker** per Megadrive, **Power Strike 2** e **Mortal Kombat** per Game Gear. La rubrica delle news si intitola Block Notes, mentre Reset è l'equivalente di Mega Trix. Antonio assicura che sul numero 1 di **Tilt!** saranno inaugurate nuove rubriche, come **Cult Games**, **OFF** e **Wanted**, accompagnate da recensioni per Mega CD e Master System. Giudizio critico: well done!

tratta solo console, ma software di ogni genere. Nonostante la brevità (la fanzine vanta solo quattro pagine), il giornale concentra un buon numero di recensioni e di articoli relativi ai videogiochi, ma non mancano servizi speciali (vedi graffiti ed arte metropolitana). Le foto sono in bianco e nero, ma ottimamente realizzate. Fino ad oggi sono usciti tre numeri. Giudizio critico: se riusciste ad aumentare le pagine, **Atomic** sarebbe veramente perfetta.





5) **Street Fighter 2 Plus** rulez.

## I PROTAGONISTI

Cara redazione di **Mega Console** tralascio i complimenti perché ormai ne avrete letti a migliaia, e passo subito alle domande



*Project Reality*, ma, a differenza di queste ultime, verrà venduto insieme al lettore CD-ROM.

4) Una cosa del genere è prevista per Mars. Non perdere i prossimi numeri perché abbiamo intenzione di fare una capatina a casa dei Treasure. Sì, ancora.

5) **Cool Spot 2** è previsto per la fine dell'anno. Secondo

**Cool Spot 2** isometrico? Pare proprio che la Virgin stia lavorando a qualcosa di grosso per la gioia nostra, ma soprattutto di Alberto Galli (vedi I Protagonisti)...

che sottopongo al buon MBF:

- 1) Convertiranno mai **Superfrog** o **Body Blows** per Megadrive?
- 2) Mi hanno proposto di scambiare il mio Mega CD per un Amiga CD 32 con due giochi. Accetteresti?
- 3) Il Saturn sarà una console basata sul CD-ROM o sulle cartucce?
- 4) Sai niente di **Gunstar Heroes 2**?
- 5) **Cool Spot** è uno dei miei giochi preferiti... Sapete quando uscirà **Spot Goes to Hollywood**?

Ciao da,

**Alberto Galli**  
(Torino)

- 1) Spero di no.
- 2) No way!
- 3) Utilizzerà entrambi i formati, come Jaguar e

le ultime indiscrezioni dovrebbe vantare una grafica in prospettiva isometrica (!) e i personaggi tutti renderizzati... Stiamo indagando, quindi non mollateci...

## AMERICA OGGI

Cara redazione di **Mega Console**, sono contento che sia uscita una rivista dedicata alla mia console (posseggo un Megadrive) e curata da gente in gamba come voi. Ho alcune domande a cui spero risponderete con la solita competenza:

- 1) Uscirà mai **Lionheart** per Me-

gadrive?

2) Mi metti in ordine i seguenti giochi: **Sub-Terrania**, **Grindstorm**, **Virtua Racing**, **Sonic III**, **Sensible Soccer**.

3) Cosa ne pensi del Jaguar? E' più potente del Mega 32?

4) Mi puoi chiarire una volta per tutte la differenza tra Megabit e Megabyte?

5) Che fine ha fatto **Bomberman** per Megadrive?

6) Uscirà **World of Illusion 2**?

**Paolo Tarlisio**  
(Brescia)

1) No, comunque non mi sembra una grossa perdita visto che dalla Psygnosis è in arrivo **Flink** che butta anche meglio.

2) **Virtua Racing**, **Sensible Soccer**, **Sub-Terrania**, **Sonic III**, **Grindstorm**.

3) Non penso proprio che la Sega possa lanciare qualcosa meno potente del Jaguar, console che tra l'altro non ha ancora convinto nessuno delle sue

potenzialità.

4) Occhei:

1 Mbyte = 1024k

1 Mbit = 128k

1 Megabyte = 8 Mbit

5) La notizia dell'ultima ora è che della conversione se ne sta occupando uno dei migliori team di programmatori europei, i Probe (**Mortal Kombat**, **Alien 2**, **The Incredible Hulk**). Il gioco uscirà sotto etichetta Virgin nei primi mesi del 1995... Imminente uno speciale.

6) No, ma dalla Sony è in arrivo un nuovo gioco dedicato al roditore della Disney che si annuncia epocale. Checka le news for more on this.

## BARTON FINK

Caro MBF, dopo aver terminato di leggere l'ultimo fantastico numero di **Mega Console** (il quarto, per la precisione), ho deciso di scriverti per porti alcune domande:

1) Che fine ha fatto il

Manacer?

2) Secondo te è meglio **Gunstar Heroes** oppure **Sub-Terrania**?

3) Vedremo mai **Fifa International Soccer** per Mega CD?

4) Non è un po' troppo 170 mila lire per **Virtua Racing** secondo te?

5) Quando uscirà **Mortal Kombat 2** per Mega Drive?

**"Virtua" Stefano**  
(Milano)

1) Nel dimenticatoio, direi, come il **Super Scope**, del resto. Too bad.

2) E' molto difficile rispondere a questa domanda, dal momento che i due giochi citati sono molto simili tra di loro... Scherzi a parte, ti consiglierei di acquistarli entrambi perché si tratta di due dei migliori titoli per Megadrive.

3) No, comunque è in arrivo **Sensible Soccer CD** e prossimamente anche **Sensible World of Soccer**...

4) Sì, decisamente.

5) A settembre.

## LE IENE - CANI DA RAPINA

Cara redazione di MC, vi scrivo per congratularmi con voi per l'ottimo lavoro che state svolgendo. Le recensioni sono ottime, grazie alle valutazioni corrette ed equilibrate e mi ha fatto pia-



Quando vedremo Bomberman per Megadrive? E' quello che si chiede Paolo Tarlisio di Brescia (America Oggi).



Ecco "l'arsenale" di Simone Tortato... Ma... Cosa ci fa quel Gameboy fra le console Sega?

Fabrizio "Cristal" Belgiovine spezza le catene del Megadrive...



re l'uscita del Saturn?  
2) Quale gioco mi consiglieresti di comprare tra **Jungle Strike**, **High Seas Havoc**, **Gunstar Heroes** e **Fifa International Soccer**? Lo so che sono titoli molto diversi, ma vorrei comunque sapere cosa ne pensi.

cere ritrovare delle vecchie conoscenze come MBF, DeeJay, Bio Massa e gli altri. Quindi ho poche critiche da fare alla rivista: spero solo che preciserete la memoria dei giochi che recensite (a volte vi sfugge) e includerete gadget vari, come poster o altri aggeggilli. Ah, dimenticavo: mi chiamo Christian, ho 13 anni e posseggo un Master System 2 e un Megadrive. Ora le tradizionali domandine a MBF:

1) Secondo te dovrei comprare un Mega CD adesso oppure aspetta-

3) Usciranno i seguenti giochi per Megadrive: **Fatal Fury Special**, **Fighter's History**, **Ranma 1/2**, **Bugs Bunny Rabbit Rampage** e **Pang**?  
4) Qual è il miglior episodio della saga di **Bubble Bobble**?  
5) Uscirà mai **Super Putty (Putty Moon)** per MD?  
Continuate così che siete fantastici!!!

**Christian "Sonic" Tamburro (CB)**

1) Se fossi in te aspetterei l'uscita del Mars.

2) **Jungle Strike** e **Gunstar Heroes**. Lascia pure perdere **High Seas Havoc**.

3) Possibile, possibile, no, sì, no.

4) **Bubble Bobble**.

5) Ci sono buone possibi-

lità che esca **Putty Squad**, seguito gattico di **Silly Putty**, atteso per settembre nella versione Amiga.

## TRUST-FIDATI

Ciao MBF, sono un ragazzo di 15 anni, possiedo un MD e vi scrivo per dirvi che la vostra rivista è la migliore in assoluto in Italia, anche se lo sapete già. Possiedo tutti i numeri di **Mega Console** e non me ne perderò nemmeno uno. Bando ai complimenti, vorrei farti qualche domanda:

1) Vedremo mai **Virtua Fighters** per MD?  
2) Perché la Sega e la EA non hanno stabilito un accordo per realizzare insieme un adattatore compatibile?  
3) Quando uscirà in Italia il Saturn?  
4) Quanto resta da vivere a console come Game Gear, Master System, Mega Drive e Mega CD?  
Tanti saluti da

**Alex '79 (Genova)**

1) E' previsto per Mars.

2) Perché sono dei beati. Comunque presto la EA e la Sega commercializzeranno un adattatore universale, compatibile con tutti i giochi.

3) La data di lancio non è ancora disponibile.

4) Il Game Gear è

la console portatile più venduta nel mondo,

quindi non temere per il suo futuro. Il Master System, non è un mistero, è ormai sul viale del tramonto. Grazie al Mars, infine, Megadrive e Mega CD hanno ancora molti anni davanti a loro.



Tinhead non è ancora uscito, ma ha già dei fans...



Un Sonic "made in Oxford" quello di Antonino Rocco...





a cura di Matteo Bittanti

**M**a che caldo... ma che caldo... ma che caldo fa... Nonostante l'afa soffocante di Milano, stiamo ancora lavorando alla grande per presentarvi il meglio del meglio per le vostre console Sega. La fase di stagnazione del software è storia passata, e già si profila all'orizzonte la classica frenesia post-vanziera che ci porterà dritti fino a Natale. Se non ci credete, checkate questo numero di Mega Console, che vi presenta dei titoli totalmente eccellenti: Super Street Fighter 2, Mortal Kombat 2, Urban Strike, Probotector, Flink e molti altri che ci fanno sognare da mesi.

In conclusione... Buone vacanze a tutti, fellows!

Ci rivediamo a settembre - puntuali - e con qualche sorpresina...

## MEGAESCLUSIVO

## MORTAL KOMBAT 2

**MEGA-ESCLUSIVO! IN-YOUR-FACE LE PRIME IMMAGINI DEL PICCHIADURO PIU' VIOLENTO DELLA STORIA!**

Ed eccolo qua, gente! **Mortal Kombat II**, il beat 'em up che fa impazzire i video-players di tutte le età, il picchiaduro più atteso dell'anno! Queste immagini sono tratte dalla versione per Megadrive che uscirà il 13 settembre 1994. Attualmente il gioco vanta la bellezza di 48 Mbit, ma i Probe stanno facendo i salti mortali per comprimere i dati e ridurli a 24. Il team di sviluppo della Acclaim ha già completato la bellezza di 12 lottatori e la maggior parte dei fondali. Già da queste foto potete notare come le dimensioni degli sprites siano maggiori rispetto a quelli del primo **MK** e gli 8Mbit in più sono esattamente dove dovrebbero essere: sullo schermo. La versione casalinga inclu-

Ed ecco in anteprima MK2, il gioco più venduto del prossimo autunno...



La grafica di MK2 è doppiamente fenomenale: peccato che il gioco sia la solita solfa...



de tutte le "Babalities" e i "Friendships" del coin-op. La beta-version che abbiamo visto presenta una fluidità e una velocità pazzesca! Il gore dovrebbe essere disponibile, o via codice oppure addirittura selezionabile dal menu. Questo probabilmente significa che il gioco sarà vietato ai minori di 17 anni, ma - ehi - who cares? Non sbavate più di tanto su queste immagini, altrimenti non vi resterà più saliva per la mega-recensione che troverete puntuale sul prossimo numero.

## SUPER STREET FIGHTER 2: LE PRIME FOTO!

Sissignori, quelle che vedete in questa pagina sono le prime immagini di **Super Street Fighter 2** per Megadrive (nononono, non si tratta del coin-op!)



Siamo tutti impazienti di sperimentare le nuove mosse di Fei-Long, Cammy, T-Hawk e Dee-Jay. SSF2 vs MK2: scontro tra titani!



E' la versione Sega: GIURO!). La Capcom non si è accontentata di aggiungere un paio di tocchi qua e là per rendere più appeti-

Mai vista una grafica del genere su Megadrive. Chissà quando uscirà Street Fighter III per Mega-32...

bile un picchiaduro ormai vetusto, ma ha incluso la bellezza di 40 Mbit per dare ai megadrivers il beat 'em up DEFINITIVO. Tremiamo solo all'idea che un simile gioco possa costare qualcosa come 200 mila lire... **Super Street Fighter 2** dovrebbe uscire verso la fine di giugno, o, al più tardi, a luglio. Chi vincerà tra Capcom e Acclaim? I lettori di **Mega Console** saranno ovviamente i primi a saperlo...





## DEMON DINOSAURS

Casa: Code Masters  
Console: Megadrive  
Genere: Idiota  
Uscita: Ottobre

*Ué tipo, cosa ti devo dire,  
è un periodo che il  
giurassico "tira"...*

E già che ci siamo beccatevi le prime foto del nuovo demenziale titolo della Codemasters, **Demon Dinosaurs**, un folle gioco di corsa totalmente eccellente per Megadrive. Incorpora uno schermo 3D splittato, gioco simultaneo per due players, otto isole dimenticate dal tempo, ma non dallo spazio (Glacial Island, Furnace Island, Jungle Island, Desert Island giusto per fare vedere che sappiamo di cosa stiamo parlando). Potete scegliere uno degli otto dinosauri beati che partecipano alla gara, upgradare il vostro veicolo con power-up e bonus di ogni sorta... Praticamente la versione "trendy" di **Chuck Rally**, la cui uscita è stata posticipata a settembre... No way! Un debordante speciale apparirà prossimamente sulle lascive pagine di **Mega Console**. Party on!



## ECCO THE DOLPHIN 2

Casa: Sega  
Console: Megadrive  
Genere: Avventura  
Uscita: Natale

Vi ricordate? Correva il 1992, poi è inciampato, si è sbucciato il ginocchio e se lo è mangiato. Proprio allora, quando eravamo tutti teneri e innocenti come il tonno che si spezza con un grissino raffermo, la Novotrade conquistò copertine e punteggi stratosferici grazie a un gioco che è entrato di forza nell'immaginario collettivo dei megadrivers: **Ecco The Dolphin**. Orbene, a dicembre potremo bagnarci ancora con il pinnoide più simpatico della Sega grazie a **Ecco 2**. Al momento la trama è ancora semisommersa, ma se avete la pazienza di aspettare il prossimo numero, sarete certamente ricompensati...



*Ecco 2, la vendetta del delfino assassino...*

*Sarà, ma Chuck  
Rally è un'altra  
cosa...*

## VIRTUA FIGHTER 2

Casa: Sega  
Formato: coin-op  
Genere: picchiaduro  
Uscita: 1995

L'AM2 del buon Suzuki sta lavorando al seguito del picchiaduro più galattico della storia: **Virtua Fighter 2**. In questo secondo episodio conosceremo due nuovi lottatori (un boxeur thailandese e un ninja americano) e potremo utilizzare delle armi in combattimento. Il coin-op dovrebbe uscire verso la fine del 1994 e sarà presentato in anteprima mondiale al Jamma estivo. Potete stare certi che torneremo a stupirvi con un'anteprima estesa di quelle massicce. Ah, già che ci sono vi ricordo che la Sega sta lavorando anche a uno sparatutto basato sull'engine del Model 2 che promette di mettere nell'angolo **Galaxian 3** (Namco). Aaayeah!



*Basta, prenotatemi un posto sul primo volo Milano-Tokyo che voglio vedere il seguito di VF!!!*







In Giappone, il successo di *Street Fighter II*: il fumetto, è stato enorme: oltre un milione di copie vendute!

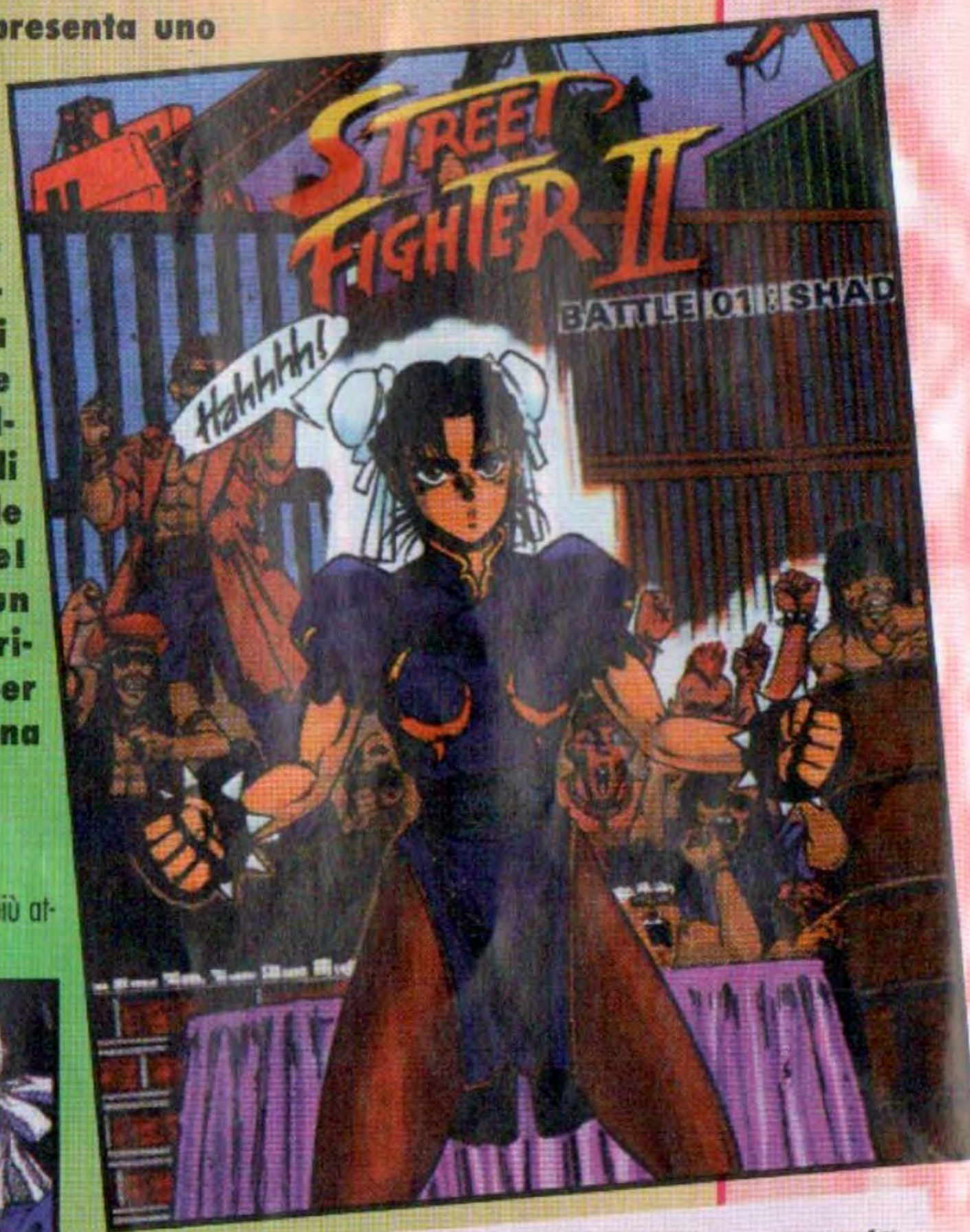
## STREET FIGHTER 2: IL FUMETTO

*Street Fighter 2* rappresenta uno dei maggiori successi commerciali nella storia dei videogames. Dopo aver raggiunto quote di vendita assurde, il picchiaduro Capcom si avvia a diventare presto un film (budget da 35 milioni di dollari, Jean-Claude Van Damme nel ruolo di Ryu) e un

nuovo fumetto. Per lo speciale sul film vi rimandiamo al prossimo numero, mentre per un "first-look" sul manga non girate pagina perché è qui, in your face!

### FAMMI UN PO' VEDERE...

L'autore di *Street Fighter 2*, il fumetto, è Masaomi Kanzani, che i più attenti nipponofanatici conosceranno benissimo come responsabile della serie *Xenon*, tradotta in italiano dalla Granata Press. *Street Fighter 2* è edito in Japan dalla Tokuma Intermedia e lo scorso aprile è stato lanciato anche in versione americana nella collana Super Action Series della Tokuma Comics (distribuito dalla Viz Comics). Rallegratevi perché uscirà presto anche in Italia. Ma adesso basta alle parole e spazio alle tavole!



*Street Fighter II: dallo schermo alla carta stampata*





# TIONAL NEWS NETWORK

## NON TUTTE LE CARTUCCE SONO UGUALI

Qualche mese fa avevamo rivelato con abituale tempismo che la versione ufficiale di **Virtua Racing** sarebbe uscita con qualche mese di ritardo rispetto al previsto. Infatti, su richiesta della Sega of Europe, il team di sviluppo della Sega, l'AM2 ha ottimizzato il codice per farlo funzionare più velocemente sui Megadrive europei. Conseguentemente, la versione ufficiale che sarà distribuita in Italia è più veloce rispetto a quella importata, già disponibile nei negozi da qualche mese. Indi per cui

l'azione risulta ancora più frenetica. Inoltre le digitalizzazioni audio, piuttosto squallide nella versione asiatica, sono state migliorate sensibilmente. Se non ci credete, provate a confrontare la versione importata e quella originale sul vostro Megadrive targato "I" e poi diteci quale delle due è migliore. E non è finita, perché **Virtua Racing** non è l'unico gioco ad aver subito una serie di modifiche tutt'altro che marginali nel passaggio da una versione all'altra. **Streets of Rage III** è un altro di questi. La versione europea è ancora una volta più veloce dell'originale, vanta una colonna sonora migliore, e anche il livello di difficoltà è stato implementato. Inoltre, il colore degli indumenti di alcuni personaggi è diverso. La Sega of Europe non è nuova a simili trovate e se continuerete a seguire **Mega Console**, sarete i primi a sapere quali sono le migliori versioni degli stessi giochi...

Europeans do it better...



# ATLANTIDE COMPUTERS

PUNTO VENDITA A SEREGNO (MI) IN VIA ROSSINI N. 43

ORDINA SUBITO. CHIAMA LO (0362) 23.81.48

## MEGADRIVE

ALDO THE ACROBAT	99.000 USA
ALISA DRAGON	69.000 JAP
ANJUN AGASSI TENNIS	59.000 EUR
ANOTHER WORLD	69.000 EUR
ARCH RIVAL'S BASKET	60.000 EUR
ARIEL MERMAID (SHUN II)	69.000 USA
ART OF FIGHTING	99.000 JAP
AYRTON SENNA'S G.P. 2	69.000 JAP
BATMAN'S NIGHTMARE	69.000 EUR
BATMAN RETURNS	49.000 JAP
BATMAN MANIA	49.000 JAP
BEAM STOKES (HACHA)	99.000 EUR
BUBSY	79.000 EUR
BUBSY 2	119.000 EUR
BURNING FORCE	49.000 EUR
CASHI VANIA BLOODIN	129.000 EUR
CHAMPT FOM KID	69.000 JAP
CLIFF JANGER	69.000 EUR
COOL SHU	119.000 EUR
COSMIC SPACEFARER	69.000 EUR
CYBORG JUSTICE	69.000 JAP
DRAGON (BRUCE LEE)	TELEFONIA
DRAGON'S FURY	69.000 EUR
DUNE 2	TELEFONIA
ECON THE DOPEST	69.000 JAP
FINAL CHAMPIONS	139.000 EUR
EX RANZA	69.000 JAP
FANTASTIC DIZZY	99.000 EUR
GEORGE FORTMAN'S BOXING	49.000 EUR
GIORGIO SINGHAST	59.000 EUR

## GLOBAL GLADIATORS

GO! DEN AXE 3	69.000 EUR
GRANADA	39.000 JAP
GUARDIAN SLAM TENNIS	59.000 EUR
GRENADIN	69.000 JAP
GUNSHIP	69.000 EUR
GUNSTAR HEROES	69.000 JAP
HOLK	99.000 EUR
INDIANA JONES	69.000 EUR
JAMES HUNTER 3 STAFFISH	115.000 EUR
JOHN MADDEN FOOTBALL	49.000 USA
JUNGLE STRIKE	69.000 JAP
JURASSIC PARK	119.000 EUR
KICK OFF 3	119.000 EUR
KRUSTY'S SUPER HUN HOUSE	69.000 EUR
MAZIN WARS (MAZINGA)	69.000 EUR
MARSH (COMANDO 2)	59.000 JAP
MOONWALKER	59.000 EUR
MURDERMACHINES	99.000 EUR
MORTAL KOMBAT	129.000 EUR
OUTRUNNERS	TELEFONIA
PTA SAMMY'S TENNIS	119.000 EUR
RISKY WOODS	69.000 USA
ROAD BLASTERS	49.000 JAP
ROBOCOP 3	69.000 EUR
SENSEI SOCCER	116.000 EUR
SHINOBI 3	69.000 EUR
SINIC 3	119.000 EUR
SPIDER-MAN X-MEN	69.000 USA
STORM DRIFT	39.000 JAP
STREET II	49.000 EUR
SUB TETRAHIA	135.000 EUR
SUPER HUNK-ON	59.000 EUR
SUPER OFF ROAD	69.000 EUR

69.000 EUR
69.000 JAP
39.000 JAP
59.000 EUR
69.000 JAP
69.000 EUR
69.000 JAP
99.000 EUR
69.000 EUR
115.000 EUR
49.000 USA
69.000 JAP
119.000 EUR
119.000 EUR
69.000 EUR
69.000 EUR
59.000 JAP
59.000 EUR
99.000 EUR
129.000 EUR
TELEFONIA
119.000 EUR
69.000 USA
49.000 JAP
69.000 EUR
116.000 EUR
69.000 EUR
119.000 EUR
69.000 USA
39.000 JAP
49.000 EUR
135.000 EUR
59.000 EUR
69.000 EUR

## SLIPSTREAM

T2 THE ARCADE GAME	69.000 EUR
TALESPIR	69.000 EUR
TAZ MANIA	59.000 EUR
THE ADDAMS FAMILY	99.000 EUR
THE INCREDIBLE HULK	TELEFONIA
THUNDERFORCE IV	69.000 EUR
TINY TOON ADVENTURES	69.000 EUR
TITAN & TAIL 2	115.000 JAP
TOKI	59.000 EUR
TIV ASHUR LAND ADVENTURE	69.000 JAP
TURTLES (HYPERSTORM)	79.000 EUR
WITVIA RACING	119.000 EUR
WORLD CUP USA '94	TELEFONIA
WORLD OF ILLUSION	69.000 JAP
WWW WWW STUN MANIA	69.000 EUR
X-MEN	79.000 EUR
X-MEN	115.000 EUR

## MEGA-CD (3x2)

ALI 3 THUNDER STRIKE	99.000 EUR
EARNST EVANS	69.000 JAP
FINAL FIGHT CD	99.000 JAP
PRINCE OF PERSIA	99.000 JAP
SEGA CLASSIC ARCADE	99.000 JAP
WUNDER DOG	69.000 JAP

## SUPER-NES

AERO THE ACROBAT	119.000 USA
AMAZING TENNIS	69.000 EUR
BART'S NIGHTMARE	69.000 EUR
B.O.B.	79.000 EUR
BATTLE GRAND PRIX	79.000 JAP
BUBSY 2	79.000 EUR
BUBSY BLINDY RAMPAGE	TELEFONIA
CLUCK BUCK	69.000 EUR
CLAYCATCHER	139.000 EUR
DIG & SHIP VOLLEYBALL	179.000 EUR
DINO CITY	99.000 EUR
DRAGON (BRUCE LEE)	TELEFONIA
DRAGON'S FURY	99.000 EUR
DUINOX	139.000 EUR
F-2000	69.000 EUR
FATAL FURY	109.000 JAP
FIFA INTL SOCIETY	TELEFONIA
FINAL FIGHT 2	79.000 EUR
FLASIBACK	99.000 EUR
FOOK	69.000 EUR
JURASSIC PARK	129.000 EUR
KICK OFF 3	119.000 EUR
KNIGHTS OF THE ROUND	TELEFONIA
MEGAMAN X	119.000 EUR
MURKEY'S MAGICAL DUEL	149.000 EUR
MORTAL KOMBAT	119.000 JAP
MR. NUTZ	139.000 EUR
NINJA JAM	TELEFONIA
ROBOCOP 3	79.000 EUR
SENSEI SOCCER	119.000 EUR

## SI AM MASTERS

SPEEDY GONZALEZ	79.000 EUR
STEEL FIGHTER 2 TUNING	139.000 JAP
SUPER MATH 2	79.000 EUR
SUPER JAMES POND	69.000 EUR
SUPER SWIN	79.000 EUR
SYLVESTER & TWETTY	TELEFONIA
TAZ MANIA	69.000 EUR
THE ADDAMS FAMILY	79.000 EUR
THE KING OF DRAGONS	TELEFONIA
THE INCREDIBLE HULK	TELEFONIA
THE JUNGLE ROCK	79.000 EUR
THE LAWNMOWER MAN	129.000 EUR
THE ROCKY II II	59.000 JAP
TINY TOON ADVENTURES	69.000 EUR
TKO SULT II BOXING	69.000 EUR
WOLF CHILD	79.000 EUR
WORLD CHAMPION BOXE	69.000 JAP
WORLD CUP USA '94	TELEFONIA
WORLD LEAGUE BASKET	69.000 EUR
WWW WWW RUMBLE	99.000 JAP
WWW WRESTLEMANIA	79.000 EUR
YOGI B	119.000 EUR

VASTA SCELTA  
JOYSTICK E  
JOYPAD PER  
MD & SNES

SPESA POSTALE FISSE LIT. 9.000 - EVASIONE ORDINI IMMEDIATA - I PREZZI SONO IVA INCLUSA

VASTO ASSORTIMENTO ACCESSORI & TITOLI ANCHE PER GAME GEAR - GAMEBOY - PC - CDROM - AMIGA - CD32





## WHAT'S NEXT?

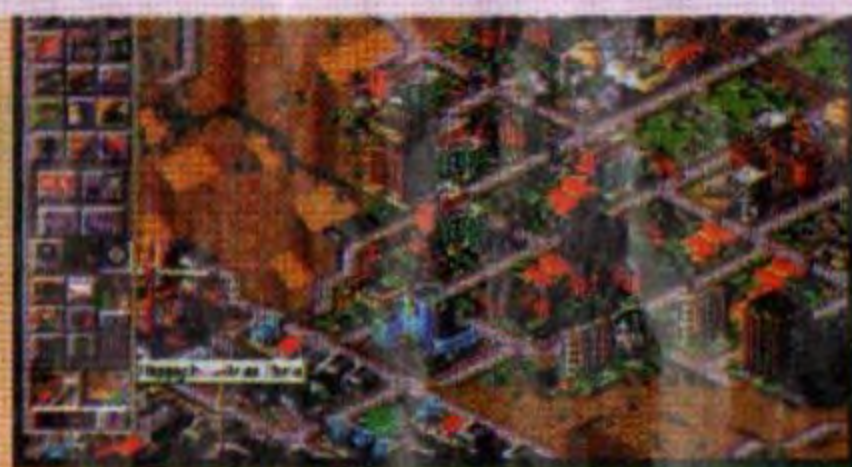
NOW YOU READ IT HERE FIRST...



Oh, Soleil mio... L'ARPG dei Gau uscirà forse solo per Mega 32...

Konnichiwa a tutti e benvenuti a **What's Next?**, l'appuntamento mensile con le novità più sucose per il vostro Megadrive e Mega CD. Cominciamo dai migliori sviluppatori della Sega: Treasure (**Gunstar Heroes**) e Gau Entertainment (**Ex-Ranza**). Questi ultimi (Toyota, Yamamoto, Senfhu) stanno lavorando all'ARPG (action role playing game) definitivo: **Soleil**, presentato in esclusiva sul numero 4 di **MC**. Orbene, su richiesta della Sega, i Gau lo stanno riprogrammando per renderlo compatibile con l'espansione a 32-bit per Megadrive, che sarà lanciata il prossimo Natale. La versione per Mega 32 di **Soleil** (o **Ragnacenti**, come sarà chiamato in Japan) vanterà 256 colori e si avvia a diventare un nuovo grande classico. Anche i Treasure stanno lavorando ad una serie di giochi radicali distruttivi per Mega 32 e ci hanno promesso le prime immagini. Ma la notizia del mese è la rottura definitiva tra Treasure e Konami. Da ora in poi la Treasure svilupperà solo per la Sega of America. All'origine delle ultime schermaglie c'è l'ennesimo passaggio di un programmatore Konami alla Treasure. "Big K" non ha ancora digerito la perdita di Jan Furano, autore di **Castlevania IV** per SNES, passato di recente nelle file di Maekawa e compagni. Se continua così, tra non molto la Konami si ritroverà senza un programmatore... Ancora Mega 32... Oltre ai già annunciati **Virtua Fighters**, **Virtua Racing Deluxe** e **Virtua Star Wars** si parla anche di **Super Motocross**... Wow, che si tratti di un remake a 32-bit del mitico **Enduro Racer**? Can't wait...

Sim City 2000 per Amiga 1200: la versione per Mega CD non sarà molto dissimile da questa...



Ehi, dov'è finita Via Edolo? (Sim City 2000)



Tenete d'occhio il vostro negozio di fiducia per Megaman Collection...



Madness: House of Fun è stato trombato bellamente dalla Gremlin...



etichetta Imagineer. Check it out...

è **Road Rash III**, come erroneamente affermato dal sottoscritto nella Mega Mail del mese scorso... A proposito di EA: è stato definitivamente abbandonato **Face Plant**, che sarebbe dovuto essere un mix sciistico tra **Skitchin'** e **Road Rash**, ambientato sulle favolose pendenze innevate del Colorado. Whaddaf... Ma che fine ha fatto **Aspect Warriors** (vedi **MC1**), mi chiedo io e si chiedono i lettori? Dunque, il gioco è stato giudicato eccessivamente violento e al momento è addirittura compromessa la sua uscita... A proposito di progetti falliti: ricordate **Madness: House of Fun**, il gioco ispirato al demenziale gruppo pop inglese presentato su **MC 4**? Quando mancavano ormai poco più di due settimane dalla sua conclusione, la Gremlin ha deciso di cancellare l'intero progetto. Motivazione? I Gremlins nicchiano, ma pare che il tutto fosse legato a una certa carenza di qualità... Vedremo cosa succederà.

non troppo convincente di **Skitchin'** (che - a questo punto risulta chiaro - NON



Cari miei, per Kick Off 3 c'è ancora da aspettare...

Ah, terribile! L'uscita di **Kick Off 3** è stata posticipata a settembre, per via di casini vari alla Enigma Variations. Uscirà quindi una nuova versione che includerà le squadre di club europee. Cose belle...



**Wolfstein 3D**, il primo grande successo dei migliori sviluppatori del 1993, attualmente disponibile solo per PC, SNES e Jaguar, uscirà a novembre anche per Megadrive sotto etichetta Imagineers. Dovrebbe esserci una foto a testimoniarlo, da qualche parte.

A giudicare dalle foto la conversione di **Wolfstein 3D** è alquanto grezza...





**Megamorph: il Silpheed targato Psygnosis più atteso dai possessori di Mega CD... Speriamo che non sia un altro Microcosm...**

Fermi tutti! Avete un Mega CD? Bene, tenetelo bello stretto perché Richard Barclay della Core Design ci ha appena rivelato che dopo **Battlecorps** intende dedicarsi anima e corpo a **Thunderhawk 2**. Allright! Ehi, vogliamo **Banshee** anche per Mega CD! Ah, per la cronaca, **Banshee** è il clone di **1941** più bello degli ultimi anni, ma è disponibile attualmente solo per Amiga 1200... YO! Ancora Mega CD: la Psygnosis sta lavorando a **Scavenger 4**, uno sparatutto semplicemente epocale che ha riscosso un enorme successo su FM Towns. Si tratta di un **Silpheed** all'ennesima potenza... Ah, mi dicono proprio in questo momento che il gioco è stato ribattezzato **Megamorph**, da non confondere con **Cybermorph** - un mediocre clone di **StarWing** per Jaguar - né tanto meno con **Battlemorph CD** - imminente seguito di **Cybermorph**. Amate **James Pond**? Fatevi vedere da un esperto. Comunque, del quarto episodio della celebre (?) serie platform si sta occupando la Vectradean. Non sappiamo altro, al momento. E forse è meglio così. Ho visto **Earthworm Jim**, il primo gioco della Shiny Ent. di Dave Perry, che uscirà a ottobre sotto etichetta Playmates. Non è bello... E' FENOMENALE! Un megaservizio sul prossimo **Mega Console**.

**Il Bomberman non passa mai di moda (dida del kaiser, ma non ci sto più dentro...)**



una favolosa versione per Mega CD di **Dragon Lore**, un grande classico per PC, cosa direste? Niente volgarità, per favore, questa è una rivista (gianni) letta anche da bambini. **Impossible Mission 2045** ha subito un poderoso restyling grafico e non uscirà che per gennaio. Meglio così perché quanto avevamo visto finora ci aveva tutt'altro che impressionato.

I Probe sono impegnatissimi in questo periodo: stanno lavorando ad almeno cinque progetti contemporaneamente, tra cui **Mortal Kombat II** (data d'uscita: 13 settembre, 24 Mbit, gore disponibile via codice), **Mega Bomberman** (dicembre '94) e **Jelly Boy**. Quest'ultimo è un platform che ha per protagonista un simpatico tizio capace di mutare la propria forma quando e come gli pare. Chi ha visto l'effetto di morphing assicura che si tratta di una delle trasformazioni più spettacolari mai viste in un gioco del genere (altro che **Silly Putty!**). Stiamo stressando i Probe perché ci spediscono una beta o qualcosa del genere, quindi non mollateci. Mindscape: e se vi dicessi che i tizi stanno lavorando ad



**Impossible Mission ha subito un restyling grafico poderoso...**

**Sonic Sports: ah porcospi, datté all'ippica...**



...S ...S ...Sonic! Ancora lui! Ci è giunta voce che la Sega starebbe lavorando ad due nuovi spin-off per Megadrive: si tratterebbe di **Sonic Spinball 2** e di **Sonic Sports** (dopo **Tiny Toons Sports** le software house si stanno scatenando in giochilli pseudo-sportivi multievento...). Il multi-picchiaduro (orizzontale e a incontri) definitivo probabilmente non sarà **Streets of Rage IV**, ma **Double Dragon V: The Shadow Falls** (24 Mbit). La Tradewest sta lavorando al progetto da qualche mese e promette grandi cose. Ci torneremo. Fanatici del wrestling: gioite! La Acclaim sta lavorando al seguito di **WWF Royal Rumble**, che non sarà intitolato Royal Rumble 2, bensì - ta dah - **WWF Raw!** Pfiuuuu... mi manca il fiato! I'm outta here...

**VieniquiKhamalapanzonecheseidiUganda...**





## PREVIEW



Hmm, quante decisioni... Potrei tentare la Coppa del Mondo, oppure impostare un torneo? Limitarmi ad un'amichevole, oppure giocare la sfida arcade? Ma avrò bisogno di fare un po' di pratica, prima? Man, perché tutte queste responsabilità?

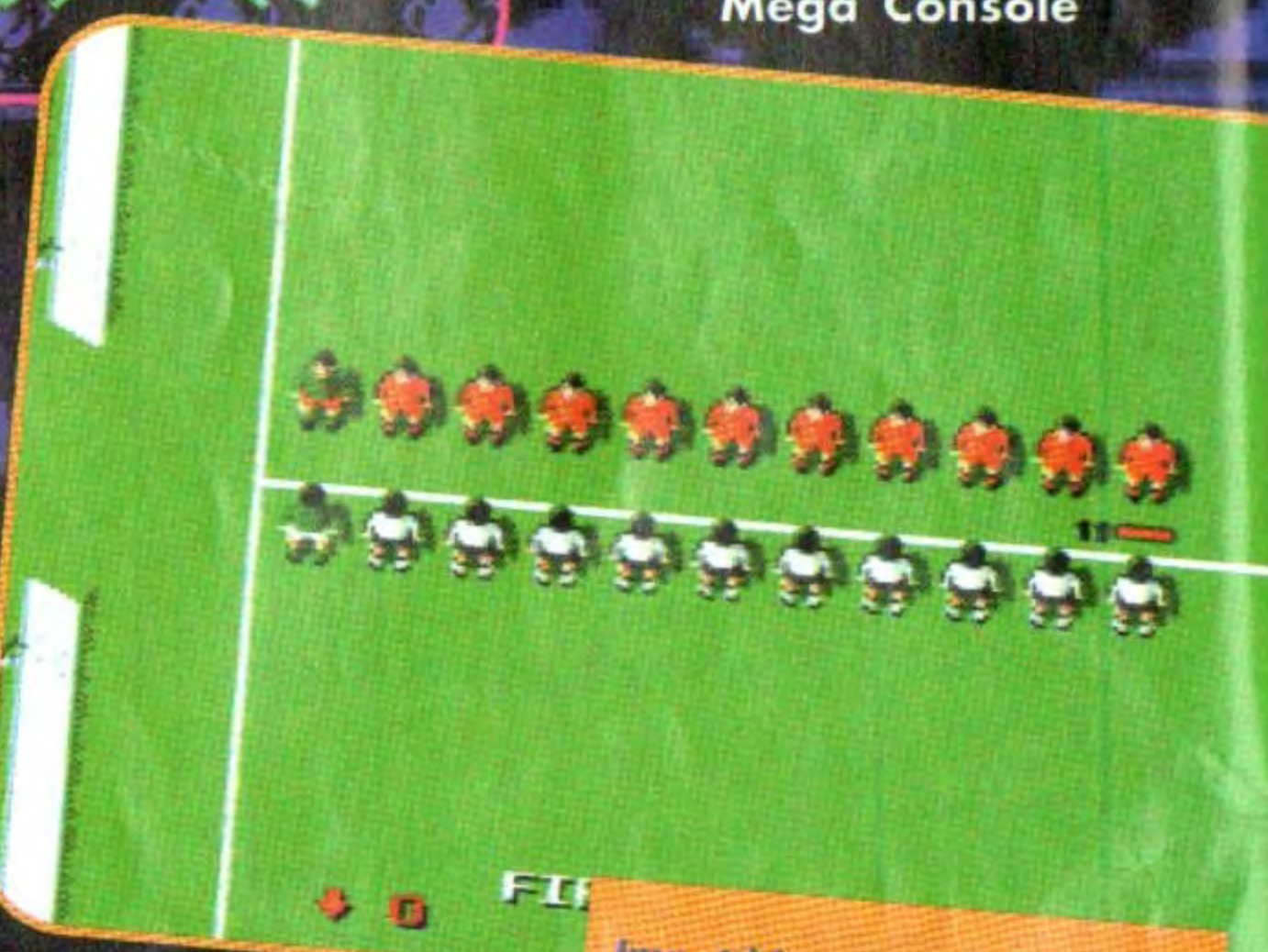
Dottore, non c'è nulla da fare: nonostante le pillole che mi ha dato, continuo a vedere delle coppe blu sullo schermo. Come dice? Le pillole le devo inghiottire? Oh, menta... E con la Sup-Posta allora cosa ci dovevo fare?

**D**opo lo straordinario successo riscosso su Amiga, quella che è stata definita la migliore simulazione di calcio degli ultimi anni arriva finalmente su Megadrive. Ma riuscirà ad imporsi contro agguerriti rivali come Sensible Soccer e... ehm, Sensible Soccer CD? Lo saprete il prossimo ottobre,



i propri risultati e impostare dei veri tornei. Non perdetevi la recensione, su uno dei prossimi Mega Console

La versione Megadrive di Goal è stata curata da Dino "Sauro" Dini in persona - l'autore di due giochi che sono stati a lungo sinonimi di Amiga: Kick Off e Kick Off 2. Dini punta moltissimo su Goal, tanto che ha ulteriormente migliorato le routines, già velocissime, della versione Amiga, per rendere il gioco ancora più croccante. Attualmente terminato solo al 50%, Goal promette di diventare la più veloce, realistica e curata simulazione di calcio per il glorioso 16-bit Sega. Il sistema di passaggio, assicura il miliardario programmatore della Virgin, è stato reso ancora più intuitivo e anche la



giocabilità in generale ci ha guadagnato grazie alla versatilità del joypad del Megadrive.

Come nell'originale, Goal include due prospettive differenti: "alla Kick Off" e "alla Sensible Soccer", entrambe selezionabili in orizzontale o verticale. Il gioco include la classica battery back-up per salvare

Impetiti come dei merluzzi surgelati, i ventidue si studiano attentamente prima di cominciare le ostilità

e adesso tutti in coro... "Goal... o o o o o o o o ... Goal..."



Avete selezionato 60 minuti di gioco? Allora i casi sono due: o Goal vi piace da impazzire, oppure avete tempo da spendere...

intanto godetevi queste promettenti pictures!

"Ma quanti Goal nella partita... Quanti Goal nella tua vita prima che il fischio finale la concluderebbe" (Elio e le Storie Tese, Amico Uligano)



# AL!



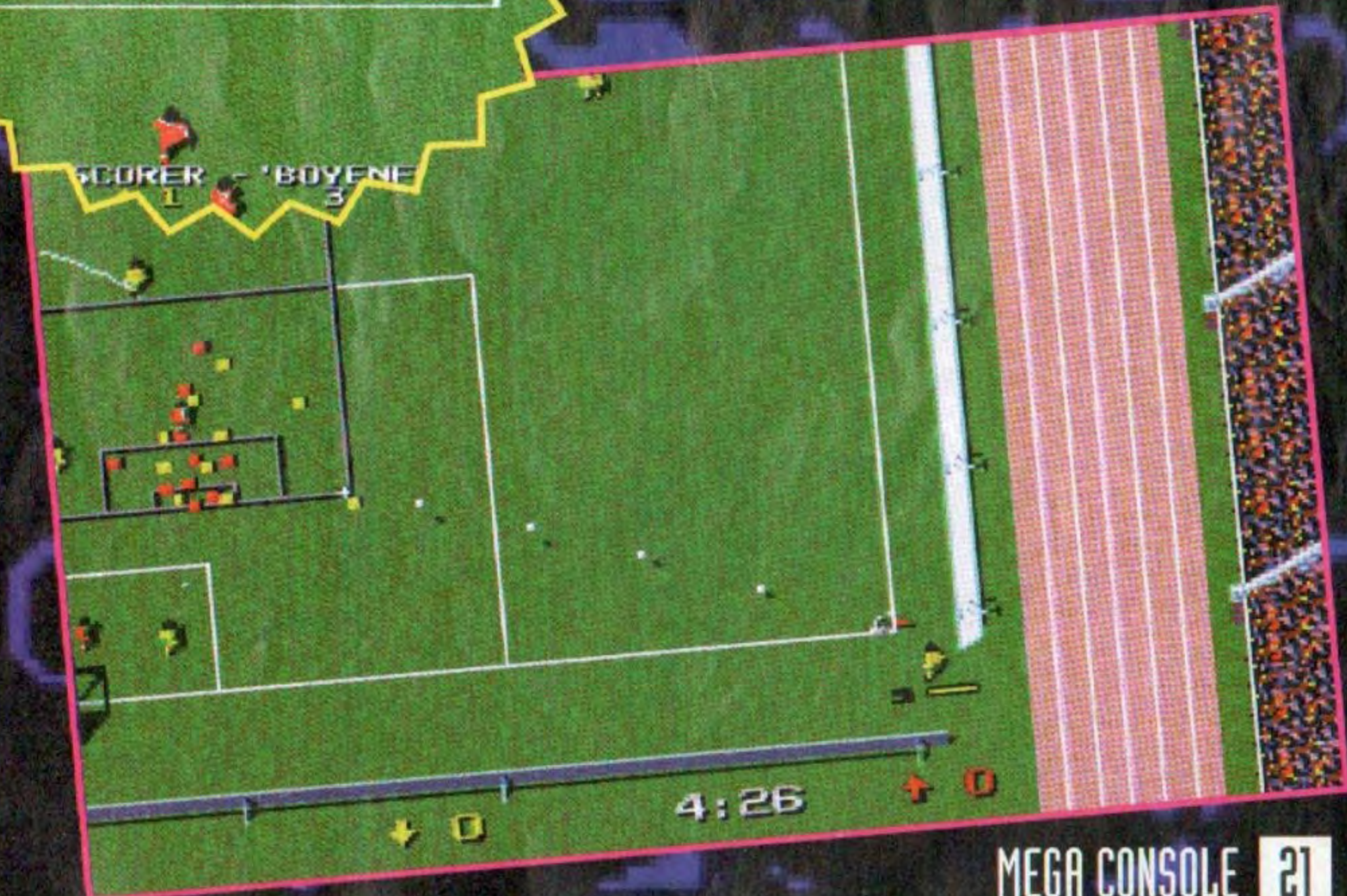
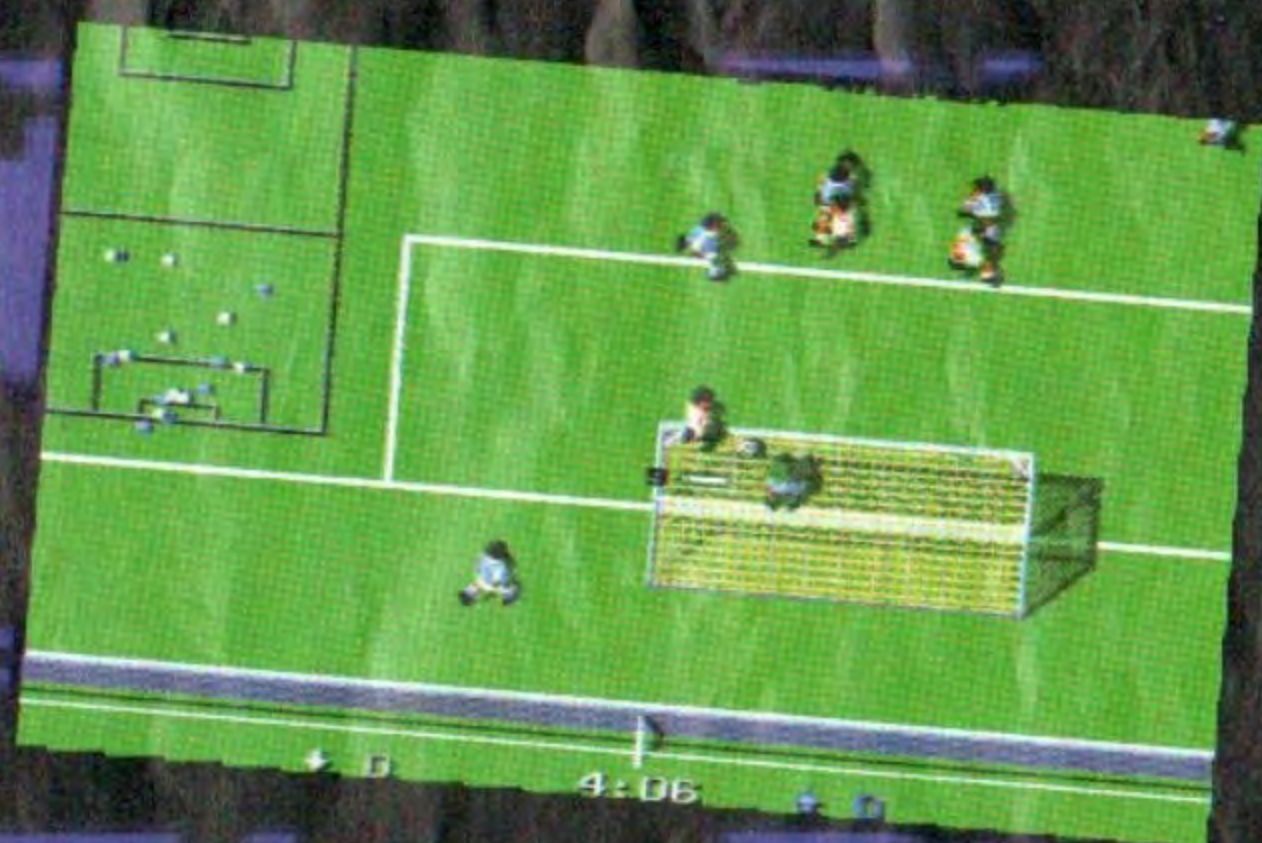
Ehi, chi ha avuto la brillante di idea di fermarsi su questo campo per il picnic? Lo avevo detto io che quelle strane porte bianche non servivano a catturare le farfalle... E poi quei tipi in pantaloncini che corrono come dei forsennati non mi sembrano dei montanari...



J. Feynsis is Hurt. No, mettiamoci d'accordo: è Feynfis o è Hurt? Se è Feynfis non può essere Hurt, e viceversa... I casi sono due: o Feynfis è in realtà un faraone greco che soffre di crisi di identità, oppure si tratta di un bug...



Lo straniero che avete in squadra, lanou, proviene da Marte e ha militato nelle file dei Martian Rangers. Ora si è beccato un cartellino rosso, in omaggio alle sue origini aliene...



## GOAL!

CASA PRODUTTRICE

VIRGIN

DATA DI USCITA

OTTOBRE '94

GENERE

SPORTIVO

MACCHINA



Porca pupazza! Sono rimasto intrappolato nella rete... Mio Dio, arriva quel tipo con la casacca verde... Che sia... Aaargh! Il pescatore! E' finita... E non avevo mai detto a Carmela quanto la amavo... Sigh... Finirò in una confezione di Bastoncini Findus... Perché?



## REVIEW



*Questo fizio non è molto grosso, ma ha una resistenza devastante! Dateci dentro!*

**E**d eccolo qui, finalmente! Dopo Castlevania, un altro grande gioco targato Konami esordisce sul 16-bit Sega: Probotector, il classico dei classici! Ancora una volta, siamo riusciti ad intrufolarci nel quartier generale della grande "K" (praticamente Kapon... ah, ah, er...) per presentarvi uno dei giochi più attesi dell'anno...

**Contra Spirits (Super Probotector negli States)** è uno dei giochi d'azione più radicali mai usciti per SNES. Ennesimo seguito di un favoloso coin-op, **Operation C** (dove la "C" sta per **Contra**) alias **Gryzor**, come era conosciuto in Europa, **Contra Spirits** resta ancora oggi un vero e proprio mito. Da vedere, ma soprattutto da giocare. Ora, come tutti sappiamo, **Probotector**



## YOU'RE MY HERO

Ogni gioco che si rispetti include una serie di personaggi più o meno radicali distruttivi. Probotector non sfugge alla regola, e **Mega Console** ovviamente non poteva perdere l'occasione di farveli conoscere in anteprima...

**RAY POWARD**

Nato in un ghetto, Ray è diventato presto un capobanda in una gang metropolitana. Ma il capitano Doyle ha riconosciuto in lui la forza del trasciatore e la rabbia di chi ha vissuto una vita di soprusi e ingiustizie e lo ha reclutato nel **Contra** team. Bella lì.

**SHEENA ETLANDS**

Quando gli amici la chiamano "Sheema", si limita a blastarli via con un colpo di bazooka. Validissima combattente, la Etlands presenta le stesse caratteristiche di Ray, a parte i capelli più lunghi e un paio di differenze anatomiche trascurabili.

**BRAD FANG**

Cyborg mutante (metà uomo, metà lupo), Brad vanta una forza e una resistenza superiore a quella di tutti i membri del **Contra** team, sebbene non sia veloce quanto Ray Poward.

**BROWNIE**

Letteralmente "biscottino al cioccolato". Trattasi di un cyborg da battaglia dell'ultima generazione, modello CX-1-DA300. Di dimensioni estremamente contenute (avete presente Hardware, il film?), Brownie è velocissimo, ma vulnerabile agli attacchi più massicci degli avversari.

**COLONEL BAHAMUT**

Lo "sporco traditore" (Bahamut non si lava più dai tempi del Liceo) è il cattivo per eccellenza del gioco. Fateci un favore: blastatelo con violenza.

**NOIMAN CASCADE**

Il genietto informatico di Bahamut. Fortunatamente per noi, può essere corrotto facilmente e rivelarsi un utile alleato.

**DEADEYE JOE**

Braccio destro del colonnello, "Occhiomorto Gioacchino" è un b\*\*\*\*rdo che uccide per divertimento. Uno degli avversari più pericolosi che incontrerete nel corso del gioco.

**DOCTOR GEO MANDRAKE**

Dopo aver progettato la console della SNK, il dottor Geo (Neo per gli amici) è impazzito. Resta comunque un grande esperto nel settore della biologia genetica applicata ai cyborg. Attenti ai lati oscuri della sua personalità...

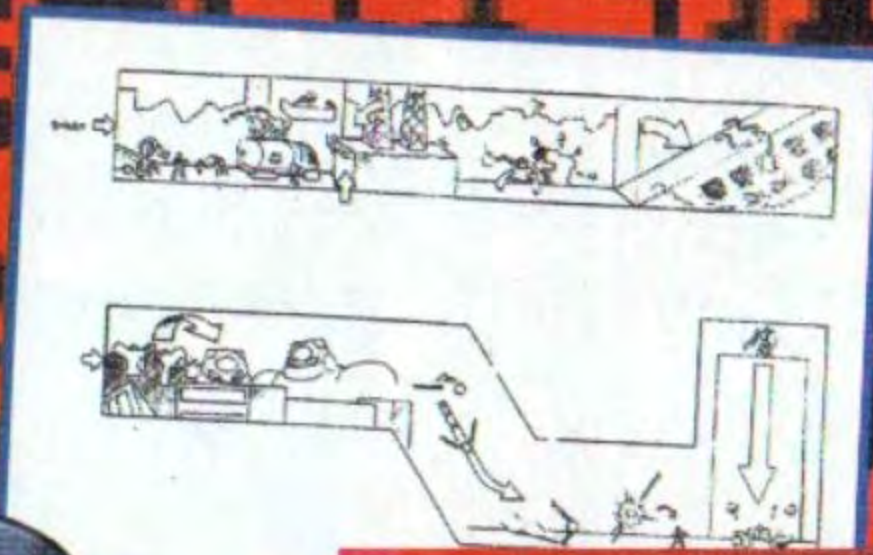
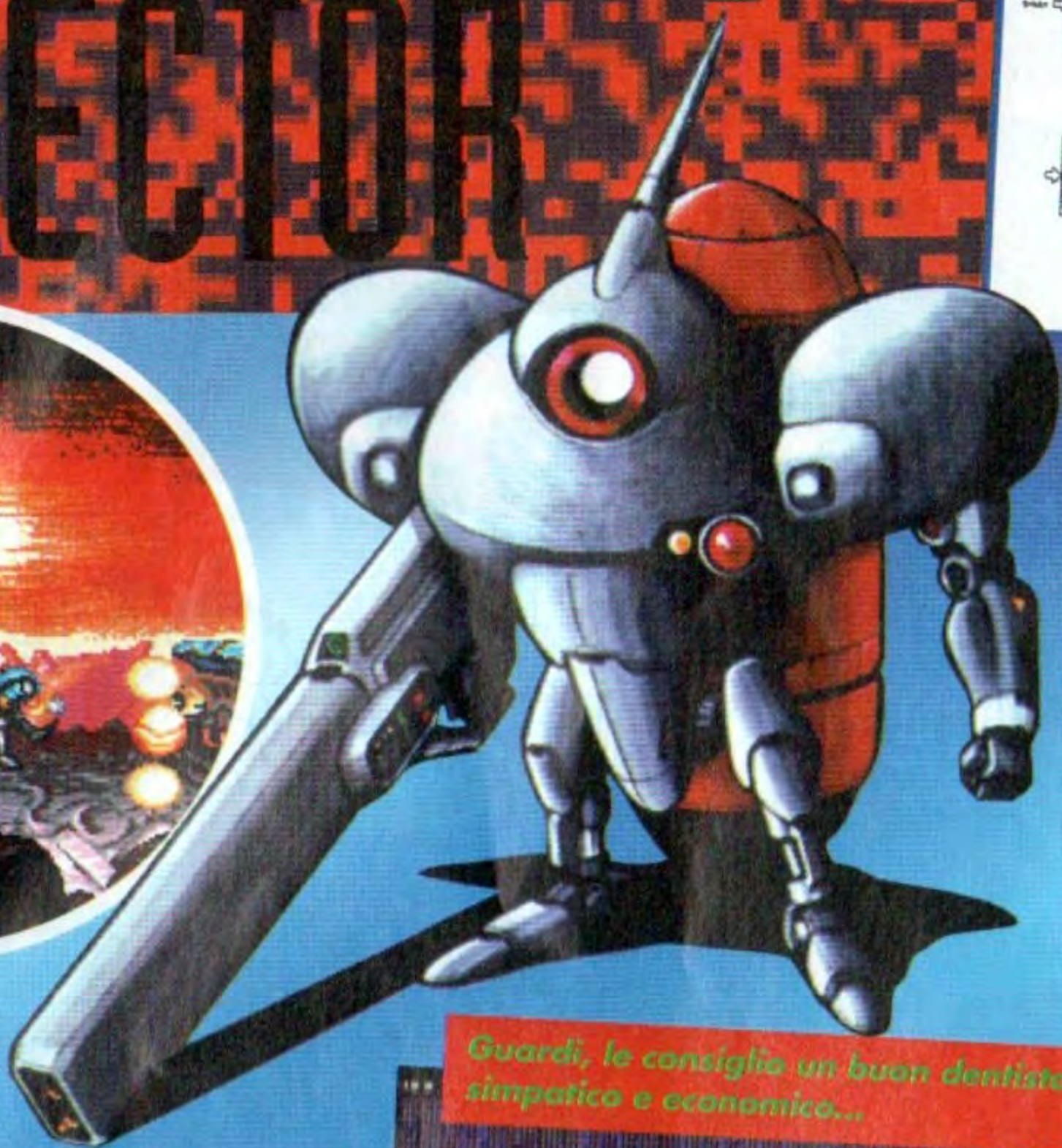
**CAPTAIN DOYLE**

Lontano discendente dell'autore di Sherlock Holmes, sir Arthur Conan Doyle, il capitano è il leader del **Contra** team, nonché ultima speranza per il genere umano...





# TECTOR



*Guardi, le consiglia un buon dentista, simpatico e economico...*



per Megadrive ha sofferto una lunga gestazione. Erano infatti mesi, se non anni, che circolavano voci relative ad una versione per la console Sega, e molti ormai avevano perso ogni speranza. Videogioicatori di poca fede: il gioco è qui, in queste pagine e da quanto abbiamo visto butta veramente benissimo.

E' quindi con l'entusiasmo contagioso di un bimbo in età pre-puberale alla sua prima partita a *Dragon's Lair* back in the '80s che ci avviamo a descrivervi l'ultima

fatica della Konami. Innanzitutto, dedichiamo tre righe alla trama: **Probotector** per Megadrive comincia esattamente laddove finiva **Super Contra** per SNES. Ricordate l'eroico Colonnello Bahamut, che aveva difeso con coraggio la Terra dalle orde di alieni invasori? Beh, il

tarpano ha ceduto alle lusinghe dei "cattivi", passando nelle loro file. Vatti a fidare... Di fronte alla minaccia di un imminente attacco alieno, i governi del mondo decidono di investire tutte le proprie risorse per finanziare un nuovo **Contra** team, for-

## ARMATO e CATTIVO

L'armamento dei nostri eroi può essere upgradato grazie ai numerosi bonus che troverete sul campo di battaglia. Eccovi solo alcune delle venti armi disponibili:

### RAY & SHEENA

#### Spread Gun

Il vostro colpo si espande in cinque direzioni, per la gioia di grandi e piccini.

#### Crush Gun

Si tratta di un colpo dirompente che esplode in maniera devastante quando raggiunge il bersaglio.

#### Laser

Fonde le corazze nemiche come se fossero fatte di burro...

#### Missili A Ricerca di Calore

Inseguono i nemici targettati finché non li raggiungono. Utilissimi.

### BRAD

#### Heavy Ball Gun

Leggermente più potente dell'arma di partenza.

#### Pugno Dirompente

Permette di migliorare l'efficacia distrut-

tiva del pugno di Brad. Ottimo soprattutto negli incontri/scontri ravvicinati. Potente, ma limitato.

#### Lanciafiamme

Servono altre spiegazioni?

#### Pugno Esplosivo

Simile al laser di Ray e Sheena, ma molto più deleterio per gli avversari. Può essere usato solo in orizzontale, però.

### BROWNIE

#### Laser Sottile

Non è molto potente, ma utilissimo contro avversari di modeste dimensioni.

Rapido e preciso.

#### Yo-Yo Elettromagnetico

La traiettoria del colpo sparato è analoga a quella di uno yo-yo.

#### Mine

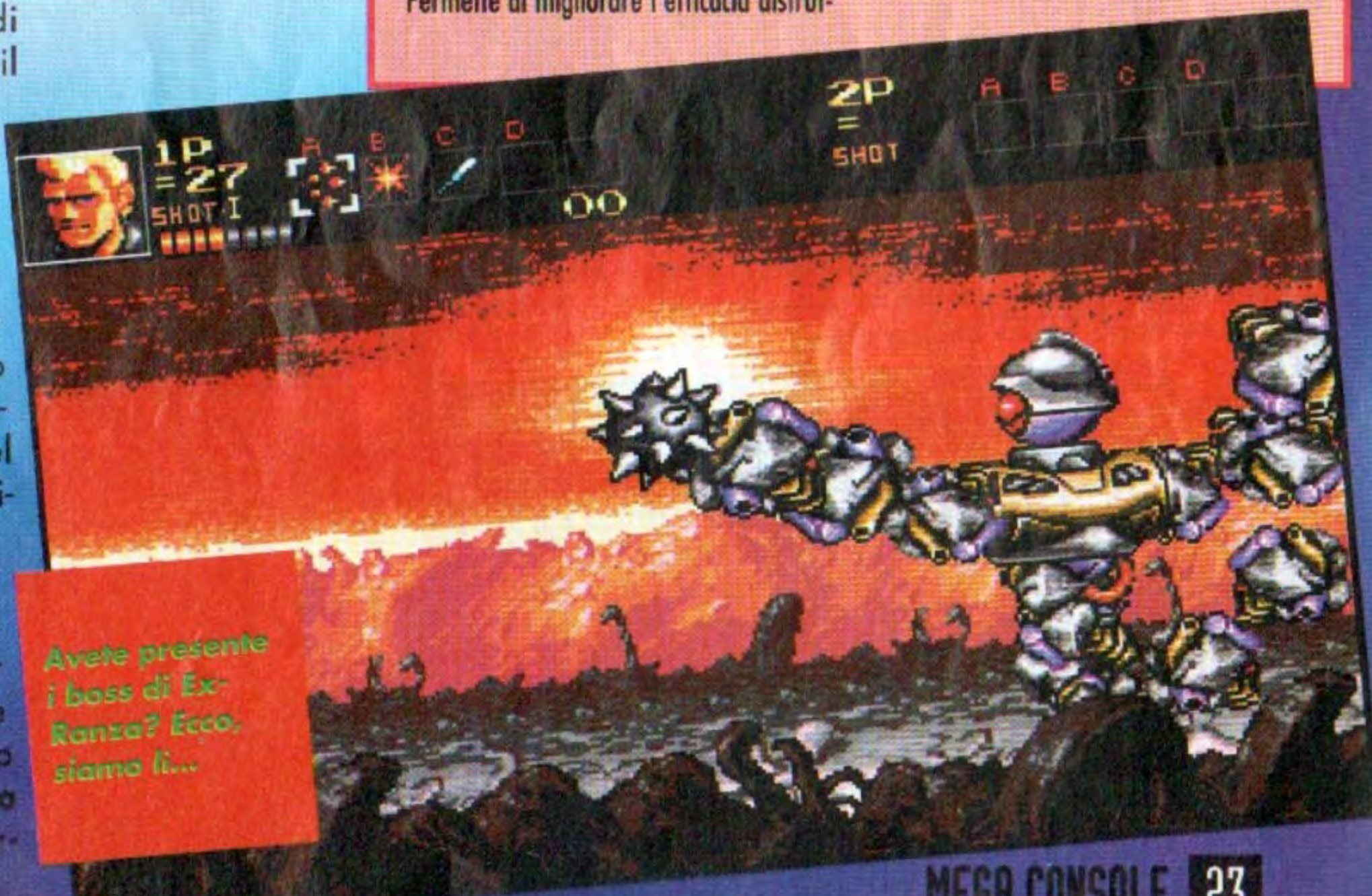
Vi permette di depositare ordigni a tempo per stanare i tizi che vi seguono.

#### Scudo Rotante

Consiste in una serie di proiettili rotanti che proteggono il giocatore dai colpi avversari, ma solo quando tenete premuto il pulsante di fuoco.



*Avete presente il boss di Ex-Ranza? Ecco, siamo lì...*





# MEGA



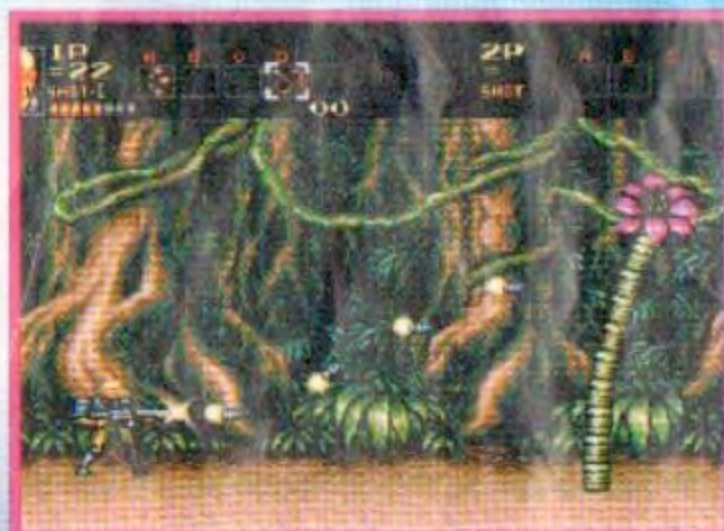
# PROBO

## CONTRA TUTTI & CONTRA TUTTO

La versione di **Probotector** per Megadrive vanta la bellezza di 16 Mbit, ma ovviamente è priva delle spettacolari sezioni realizzate in Mode 7. Comunque non mancano effetti speciali massicci: vedrete gli avversari avvicinarsi a voi non solo dai lati, ma pure dal background. Anche la possibilità di selezionare il proprio personaggio è una novità

radicale rispetto alla versione Nintendo, senza dimenticare che, come in **Streets of Rage III**, potete scegliere diverse vie per raggiungere e stanare Bahamut, il che accresce notevolmente la longevità del gioco! Ci vediamo prossimamente su queste pagine per altre sugose novità sul blastatutto più atteso del 1994!

Ecco alcuni schizzi del maestro di metà terzo livello. Già è pauroso sulla carta, chissà a video...





# TECTOR



Porc... Ogni anno le zanzare diventano sempre più grandi!



Quello che vedete qui a fianco è il mostro finale del primo livello. Vi sembra grosso? Beh, dovrete vedere gli altri...



**PROTECTOR**

**CASA PRODUTTRICE**

KONAMI

**DATA DI USCITA**

DICEMBRE

**GENERE**

SPARATUTTO

**MACCHINA**



**BITWORLD**  
VIDEOGAMES, CONSOLE E ACCESSORI



BIT WORLD di Lai Roberto - Via Val Cisman, 2 - 20052 MONZA (Mi) - TEL. 039/2720499 - FAX 039/2720499

IMPORTAZIONE DIRETTA - VENDITA PER CORRISPONDENZA - TEL. 039/272.04.99

## CARTUCCE MEGADRIVE

Aladdin	L. 99.000
Art of Fighting	L. 99.000
Batman Returns	L. 59.000
Dracula	L. 79.000
Dragon's Revenge	L. 99.000
Fifa Int. Soccer	TEL
Eternal Champion	L. 109.000
Fatal Fury II	TEL
Jurassic Park	L. 89.000
Ex Ranza	L. 59.000
Instrument of Chaos	TEL
Mazin Saga	L. 55.000
Mickey and Donald	L. 59.000
Monster World IV	TEL
Occhiali Virtuali	TEL
Outrunner	TEL
Phantasy Star IV	L. 129.000
Sonic 3	L. 99.000
S. Monaco GP II	L. 55.000
Stryker (Calcio)	L. 79.000
Golden Axe III	L. 69.000
Splatter House III	L. 75.000
Sonic Spinball	L. 75.000
S. Shinobi II	L. 59.000
Street Fighter II S.C.E.	L. 115.000
NBA Playoff	L. 79.000
Turtle Tourn. Fighter	L. 125.000
Virtua Racing	TEL
Kick Boxing	L. 59.000
Street of Rage III	TEL

## CARTUCCE MEGADRIVE

Dragon Ball Z	TEL
World Cup Soccer 94	TEL
Super Street Fighter Special (fine luglio)	

## GIOCHI MEGA CD

AX 101	L. 119.000
Bari Arm	L. 89.000
Cyborg 009	L. 89.000
Dragon's Lair	L. 135.000
Final Fight	L. 79.000
F1 World Champ	TEL
F1 Circus	L. 119.000
Havy Nova	L. 59.000
Ranma 1/2	L. 109.000
Silpheed	L. 125.000
Sonic CD	L. 115.000
Kaimen Raiden	L. 129.000
Rebel Assault	TEL
Lethal Enforce+Pistola	L. 159.000
Mortal Kombat	TEL
Ground Zero Texas	L. 129.000
Hockey 94	L. 109.000

DISPONIBILI TUTTE LE NOVITÀ PER:  
**S. FAMICOM / S. NINTENDO**  
**NEO GEO / 3DO / ATARI**  
**JAGUAR**  
**PC ENGINE / LASER PIONEER**

TUTTI I MARCHI E I NOMI ELENCATI SONO DI ESCLUSIVA PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI. I PREZZI RIPORTATI SONO I.V.A. INCLUSA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA PER 1 ANNO.



## PREVIEW

Pete non mentiva! Eccovi il livello della casupola sull'albero... Roba da Giovani Marmotte... Ehi, Gran Mogol: in your face!



lossale - i simpatici tizi venuti dall'Inghilterra saltarono fuori un gioco che è già leggenda: Micro Machines. Orbene, oggi non siamo qua



**A**i bei tempi, quando le scarpe da ginnastica erano scarpe da ginnastica e bastavano cinquanta lire per farsi una partita a Hang-On (il coin-op), il Mega Drive non esisteva ancora e probabilmente nessuno conosceva il significato del termine "ermeneutica". Poi venne la Code Masters. Tutti si aspettavano che svelasse l'arcano sull'ermeneutica, e invece - colpo di scena co-

per fare della semplice dietrologia, bensì per presentarvi con il consueto tempismo il sequel del mitico giuochino di cui sopra. Forse alcuni di voi si staranno chiedendo: "Ma per la maiella, come si può migliorare un gioco già perfetto?". Legittima domanda, alla quale solo un tipo come Pete Williamson, che sta lavorando da parecchi mesi a questo sugoso progetto, potrebbe rispondere. Ma tu guarda, che coincidenza: lo abbiamo intervistato per voi...

Facciamo un discorso serio, una volta tanto. Chi non ha mai fatto un doppio a **Micro Machines**? Su le mani... Voi due là in fondo, con il cappellino dei White Sox? Male, molto male. Malissimo. Vi siete persi il migliore gioco di macchinine della storia. No, fermi che fate? Non è il caso di scoppiare in lacrime. C'è sempre tempo per rimediare: al rientro dalle vacanze estive in-

fatti potrete mettere le mani direttamente sul seguito, che - ovviamente - si preannuncia molto più radicale del suo predecessore. Occhei, come potete vedere dalle foto, la struttura del gioco è rimasta pressoché invariata, e conseguentemente anche giocabilità e divertimento. Quindi dove stanno le novità, vi starete chiedendo con preoccupazione crescente? Ebbene, non ci sono: la Code Masters vuole semplicemente distarsi di tutte le copie invendute di **Micro Machines** appiccicando un bel "2" sulle confezioni, sperando che qualche gonzo ci caschi. Noi ovviamente beccheremo la nostra parte, in quanto complici.

## NAAAH... CHE BALORDI!

Scherzi a parte, **Micro Machines 2** è un giochillo nuovo di pacca. Sul serio. Intanto va precisato che occuperà la bellezza di 12 Mbitoni contro i 4 del primo episodio, il che significa che sarà dedicata maggiore cura alla grafica e al sonoro. Pete Williamson ha rivelato che il gioco potrebbe benissimo debordare su una cartuccia da 16 Mbit, ma lo spreco di memoria è stato evitato grazie alle nuove tecniche di compressione dati sviluppate dalla Code Masters. Ehi, non sono mica dei pivellini... Aspettatevi una catterva e una gazzosa di nuovi tracciati: al mo-

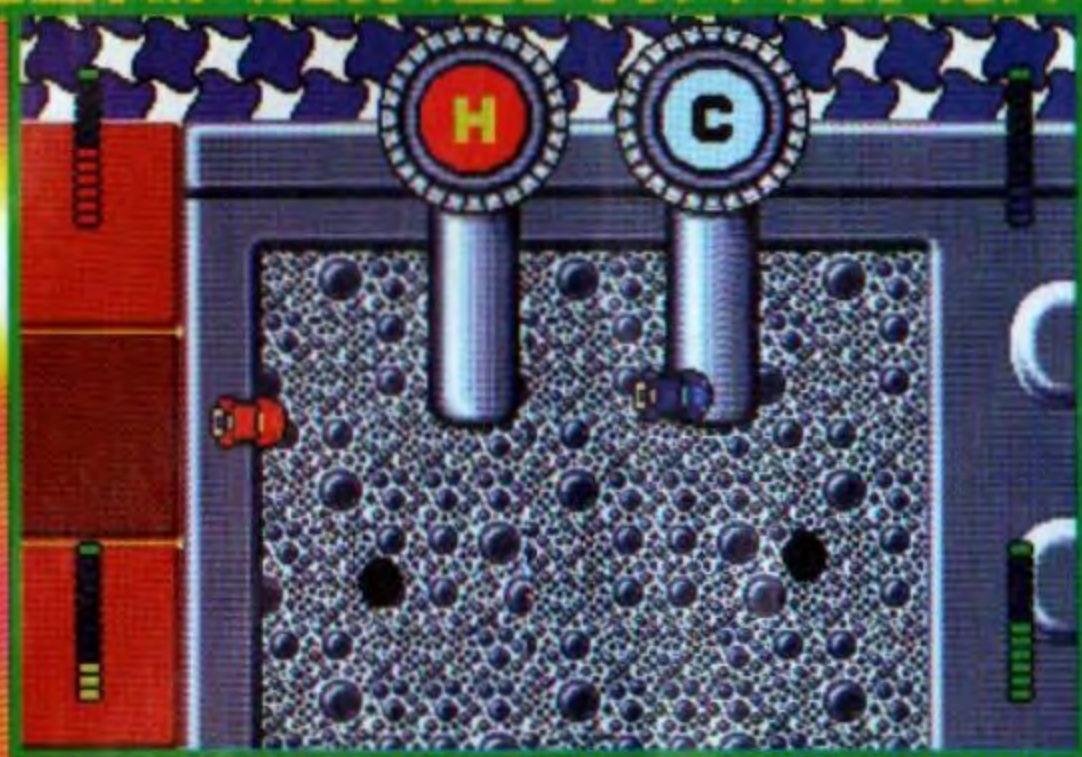


Ed eccovi la raccolta annuale di Squid Kid, il fumetto più radicale dopo Tiraemolla e Trottolino. Ma vieni!





# CHINES 2



mento sono 54, ma Pete ci ha confidato con una punta di orgoglio che spera di inserirne almeno una sessantina nella versione finale! Potrete scegliere il vostro bolide tra i 16 disponibili, contro i 7 (boooo, che scarso, in miniera...) di **MM**. Non mancano motoscafi, elicotteri, jeeponi, dragsters, dune buggies, un fraccaio di macchinette sportive di ogni genere e... no, Biomassa, niente betoniere. Chissà, forse in **MM3**... Ma che domande fai? Fatto sta che avrete l'imbarazzo della scelta, per usare un noto cliché.

## PETE PARLA...

...e scrive, addirittura, ma in questo contesto ce ne frega ben poco. Allora, Pete, fai il tuo dovere... Parla! *"Uno dei nostri principali obiettivi era scrollarci di dosso la grafica un po' semplicistica del primo episodio, quasi minimalista (non a caso si trattava di una conversione da NES, insomma... Ndr). Anche l'occhio vuole la sua parte: la grafica di **Micro Machines 2** è notevolmente migliorata."*

Orbene: Pete non parla

a vanvera (ma chi sarà poi, 'sta Vanvera?): il numero di colonne visualizzabili su schermo è incrementato da 32 a 40, e il risultato è una risoluzione migliore e una grafica molto più dettagliata. Continua così, Pete, pendiamo dalle tue labbra...

*"Dunque, in **Micro Machines 2** l'interazione con il background è molto maggiore rispetto al primo episodio. Per esempio, in uno dei percorsi più assurdi vi ritroverete a gareggiare in una casetta costruita su un albero. Sui rami della pianta ci sono dei nodi, dei bitorzoli che, se urtati, vi faranno uscire di pista, costringendo a ripartire da capo, per la gioia di grandi e piccini. Dovrete inoltre sviluppare delle tecniche differenti a seconda dei tracciati...".* Insomma: non si tratta di un inutile sequel, ma di un remake massiccio. Almeno così sembra.

## UN-PLUGGED IN

**Micro Machines 2** è un altro gioco della serie J-Cart, il che significa che potete giocare in quattro contempora-

neamente senza spendere soldi per adattatori o palle varie, inserendo i joypad direttamente nelle prese disponibili sulla cartuccia. Pete giudica questa una grande innovazione che assicurerà un enorme successo a **MM2**: *"Giocare in quattro contemporaneamente è il massimo della vita. Sembra quasi che più giocatori prendano parte al gioco e meglio sia."* Non potremmo essere più d'accordo.

Nel modo a quattro giocatori sarà possibile giocare "tutti-contro-tutti", oppure formare due squadre da due. L'azione si svolge a pieno schermo, come in **MM**. Pete inoltre sta migliorando le routines di intelligenza artificiale dei veicoli gestiti dal computer, per renderli ancora più competitivi. Non è escluso che nella versione finale sia possibile gareggiare contro sette automobili nel modo a un giocatore. E se vi sembra poco sappiate che è allo studio un'opzione otto giocatori umani! Com'è possibile? Beh, sfruttando una gabola già usata nella versione Game Gear di **Micro**

**Machines**... Due player sullo stesso joypad: uno sterza con il comando a croce e l'altro con i tasti di fuoco. Un po' incasinato, ma divertente...

## NANO MACHINES

Come ciliegina sulla torta, la Code Masters ha incluso un'altra novità particolarmente interessante. Si tratta di un bonus stage che vi permette di gareggiare con macchinine di dimensioni ancora più microscopiche delle **Micro Machines**. Toh, chiamiamole **Na-**



**no Machines**... Al momento Pete Williamson non ha ancora deciso se includere questa demenziale sezione nel gioco finale, ma se avverrà, sarete i primi a leggerlo, naturalmente su **Mega Console**.



**CASA PRODUTTRICE**  
CODEMASTERS

**DATA DI USCITA**  
ARCADE

**GENERE**  
NOVEMBRE

**MACCHINA**





**Un'altra spettacolare immagine tratta da **Micro Machines 2**. Già che ci siamo: vi siete beccati la serie **Micro Machines Star Wars**? E' spaziale di brutto!**





## PREVIEW

Quest'agglomerato di nemici non promette niente di buono...

**N**on giocheremo ad **Hardcore** se non il prossimo autunno, ma grazie a Mega Console potete sin d'ora seguire l'evoluzione di uno sparatutto che si pone come l'antagonista di Mega Turrigan. O giù di lì...

Ancora una volta la terra è stata invasa dagli alieni, il pianeta sembra essere destinato all'obliterazione totale e bla bla bla... Poi arrivate voi e salvate tutto e tutti.



I programmatori si sono chiaramente ispirati a Turrigan nel realizzare Hardcore...

ne Sega è qualitativamente superiore a

quella del computer Commodore: "**Hardcore** per Mega Drive vanta molti più sprites su schermo, il che significa, di conseguenza, molta più azione della versione Amiga." Cicca cicca. Ovviamente su riviste per Amiga come The One o Commodore User Amiga, Fredrik ha detto il contrario, ma va tutto bene...

Tre righe per descrivere uno dei prossimi megablaster della Psygnosis, **Hardcore**, sei livelli di ultra-violenza digitale che fa il verso a **Probotector**, anch'esso presentato in esclusiva su queste pagine. **Hardcore** vanta il classico look metallico rubato ai Bitmap Brothers e alla Core Design, e proprio per questo butta benissimo. Si tratta di un blaster a multi-scorri-

### ILLUSIONI

La solita fuffa? Non direi proprio! I responsabili di **Hardcore**, gli Illusions, rappresentano il meglio della programmazione svedese, e la Psygnosis si è assicurata la loro collaborazione per i prossimi anni. Fino ad oggi hanno realizzato un sacco di giochilli molto croccanti per Amiga. Tra tutti, citiamo **Pinball Dreams** e **Pinball Fantasies**, che, per la cronaca, sono i migliori simulatori di flipper disponibili per home computer. **Hardcore**

è previsto sia per Amiga, sia per Megadrive, ma Fredrik Liliegren, project director della Illusions, ci ha rivelato che la versio-

### CHE TOSTATA!

Gli Illusions hanno intenzione di aggiungere alle sezioni di blastaggio a multi-scorrimiento "alla **Probotector/Turrigan**" anche qualche livello di



No ragazzi, si chiama **Hardcore**, ma non ci sono scene spinte, mi dispiace...





# CORE



per intenderci). Potrete infatti pilotare un jeep-pone fornito di un can-

vimento. Secondo le intenzioni degli Illusions, tutto quello che si vede

none laser rotante decisamente poderoso, falciando qualsiasi cosa in movimento.

sullo schermo sarà distruttibile, il che assicurerà ore e ore di blasteraggio. Al momento la Psygnosis sta valutando la possibilità di lanciare anche una versione per Mega-CD, contenente più livelli e le solite intro

galattiche che fanno tanta tendenza ma così poca interazione. Se volete saperne di più, sapete quale rivista chiedere in edicola, fra trenta giorni... No, non Playboy!!! **Mega Console!**

## HARDCORE

CASA PRODUTTRICE

PSYGNOSIS

DATA DI USCITA

OTTOBRE

GENERE

SPARATUTTO

MACCHINA



**Forza, raccogliete quelle monete perché più avanti vi torneranno utili...**

**Non c'è niente da fare: gli ex-programmatori Amiga sono "the best". Prima Sub-Terrania, poi Hardcore...**



**Guardate, ve lo dico subito: davanti a voi c'è una bella vasca d'acido. Fate un po' i vostri calcoli prima di tuffarvi...**

**Evitate i missili, tirate su quei bonus e ricominciate a correre! Presto!**



MEGA



## REBEL A

A tutta manetta per il deserto, ma occhio alle pareti del canyon!

Incontri ravvicinati del terzo tipo con un Tie-Fighter...

O k, ok, AX 101 s'è rivelato una porcata immensa, F1 Hea-

demo che abbiamo visto sono spettacolari, le foto massicce, ma - hey - se è per questo anche i due... ehm... "gio-

Oltre quindici anni fa, quando i videogiochi facevano ancora "beep beep" e l'Atari era padrona del mercato, Geor-

parecchi mesi che la JVC aveva deciso di portare su MCD un grande successo per PC CD-ROM: Rebel Assault, un me-

STAR WARS

Alcune immagini dello spettacolare scontro con gli AT-AT. In Rebel Assault ci sono tre distinti stili di gioco: per la maggior parte del tempo l'azione è "vista" dal retro dell'astronave del giocatore, con il joypad che sposta il mezzo fra scenari digitalizzati. In altri livelli ci troveremo invece dentro l'astronave e il controllo della navicella sarà ancora più totale. Per finire ci sono gli stage a piedi in cui dovrete vedervela con i temibili Stormtrooper!

venly Symphony la delusione dell'anno (ma i tester della Sega che capperò fanno tutto il giorno? Giocano a Daytona USA sul Saturn? E porca pupazza, non si può andare avanti così!). Che dire allora di Rebel Assault? I

chi" sopracitati si presentavano benissimo... Lasciando quindi da parte facili entusiasmi, vi presentiamo l'anteprima debordante di un gioco atteso semplicemente da anni... Incrociate le dita, fratelli...

ge Lucas creava il suo capolavoro: Guerre Stellari. Beh, dopo aver imparato a memoria le battute, dopo aver visto e rivisto tutti i film della serie, finalmente arriva il gioco che promette di rendere interattiva quell'esperienza indimenticata... Erano

ga-titolo che si ispira primariamente alle originarie avventure di Skywalker e compagni. Non avendo ancora ottenuto la licenza dalla Sega, il gioco è rimasto nel limbo per quasi due mesi, sebbene fosse ormai praticamente finito. Finalmente a settembre



Come potete vedere da questa sequenza l'impatto visivo di Rebel Assault è massiccio. Alla Lucas Arts hanno usato immense dosi di ray-tracing per unire dettaglio e velocità, e anche se lo "sgranamento" tipico del Mega-CD è sempre presente, nessun altro gioco per questa macchina aveva mai avuto una grafica simile. Come se questo non bastasse sono state utilizzate parti delle pellicole cinematografiche da cui è tratto il gioco! Stiamo già sbavando...



# SSAULT

C1P8 vaga per l'hangar della base in cerca di Luke Skywalker...



"Casco Nero, i ribelli sono fuggiti..."



sarà disponibile in tutti i negozi di videogiochi. Ora più che mai il MCD abbisogna di giochi veramente massicci

per riconquistare una credibilità in gran parte compromessa. Ultimamente abbiamo visto videogiochi grafica-

mente impressionanti (Tom Cat Alley, Double Switch, Ground Zero Texas) ma drammaticamente poco giocabi-

li, oppure del tutto ciofecosi (AX-101, F1 - Heavenly Symphony). Molti considerano Rebel Assault l'ultima

possibilità del Mega CD: o la va o la spacca, ora o mai più. Tutti si chiedono se sia possibile effettivamente rea-



## VIDEOGAMES DIFFUSION

IMPORTAZIONE & VENDITA ALL'INGROSSO DI VIDEOGIOCHI

**MESSAGGIO  
RISERVATO**

Sigg. RIVENDITORI  
Cosa esigete quando comprate?

**SERVIZIO • COMPETENZA • CONSULENZA**

VIDEOGAMES DIFFUSION HA FATTO  
**EN PLEIN**

*Videogames Diffusion augura a tutti un Felice 1994*

VIDEOGAMES DIFFUSION S.R.L. • 20148 MILANO • VIA CAPECELATRO N. 7  
TEL. 02-407.10.45 / 407.10.90 • FAX 02-407.11.80 / 48.70.23.10





...e questo è il modello GT dell'X-Wing: aria condizionata, cerchi in lega e un paio di laser per ogni evenienza

lizzare un film interattivo, fondere assieme una grafica cinematografica e una giocabilità immediata e coinvolgente.

La JVC ha accettato la sfida, e Rebel Assault è il risultato. In attesa della recensione totalmente eccellente che apparirà sul prossimo numero, vi lasciamo a queste

splendide immagini, con la speranza che oltre al fumo, ci sia, questa volta, anche dell'arrosto...



Attenzione, attenzione, l'Andria è passato in vantaggio...



Dannazione, mi sembrava si fosse accesa la spia della riserva...



Hmmm, meglio non lasciarlo aperto e inserire l'antifurto: l'ultima volta che sono venuto qui mi hanno zanzato anche i cerchioni...

STAR WARS  
**REBEL  
ASSAULT**

CASA PRODUTTRICE

JVC

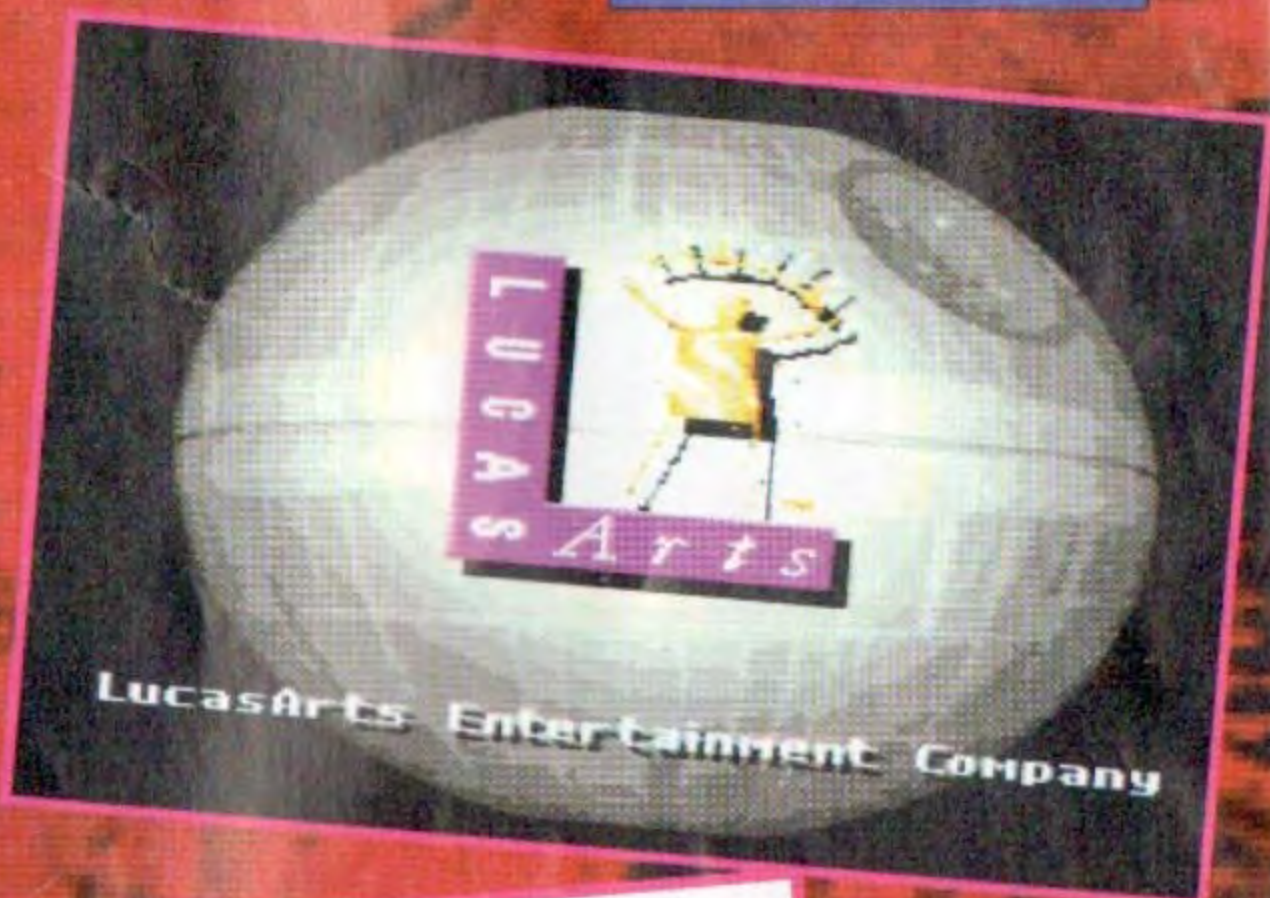
DATA DI USCITA

SETTEMBRE

GENERE

SPARATUTTO

MACCHINA



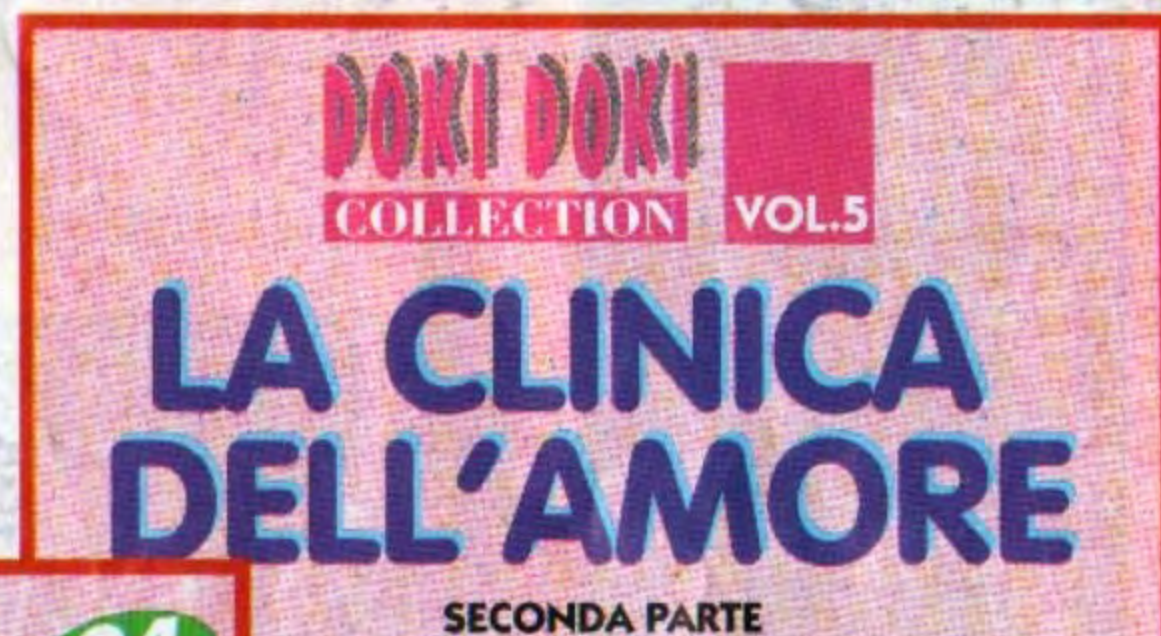


# YAMATO VIDEO

La più completa collezione di disegni animati giapponesi presenta:



**¥.29.900**  
SERIE DI 5  
VIDEOCASSETTE



**YAMATO VIDEO**

**¥.39.900**  
SERIE DI 3  
VIDEOCASSETTE

Tutte le videocassette sono disponibili presso le migliori videoteche e nel punto vendita  
Yamato Shop, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02/29409679

**DISTRIBUZIONE: POLYGRAM ITALIA srl, VIA TENCA 2, 20124 MILANO**

Da compilare in stampatello barrando la casella prescelta. Inviare in busta chiusa a: Yamato srl, via Solferino 41, 20035 Lissone (Milano).

Nome e cognome ..... Via ..... N° .....

C.A.P. .... Città ..... Provincia ..... Tel .....

Inviatemi le seguenti videocassette .....

☐ Pago anticipatamente l'importo totale tramite vaglia postale (allegare copia della ricevuta) + 7.000 lire quale contributo alle spese postali a mezzo assicurata convenzionale (aggiungere ulteriori 1.000 lire per ogni videocassetta richiesta in più, oltre la prima).

☐ Pagherò contrassegno al postino l'importo totale + le spese postali.

☐ Desidero ricevere il vostro catalogo generale gratuito (allegare 3.000 lire in francobolli per le spese postali).

Data .....

Firma .....



## PREVIEW

*Uè ragazzi, avete visto che fondali? Alla Psygnosis con la grafica ci sanno veramente fare...*

**P**arty People! Abbiamo il piacere di presentarvi il Mario targato Psygnosis, il Sonic inglese, il... Vabbè, tagliamo corto: Flink! Originariamente intitolato Troll, Flink è uno dei progetti più interessanti della Psygnosis post-Lemmings. In attesa della mega-recensione che potrete leggere al ritorno dalle vacanze, spupazzatevi questa preview con i fiocchi d'avena...



Un terribile demone ha preso possesso del villaggio di Flink, avvolgendolo in una melfitica nebbiolina e instaurando un clima di terrore. La popolazione - sempre più terrorizzata - vi elegge democraticamente "eroe ufficiale" e con una bella pedata nel deretano, vi invita gentilmente a stanare il demone e a liberare il villaggio. Flink, entusiasta più che mai, parte in cerca del tarpano, attraversando scenari apocalittici



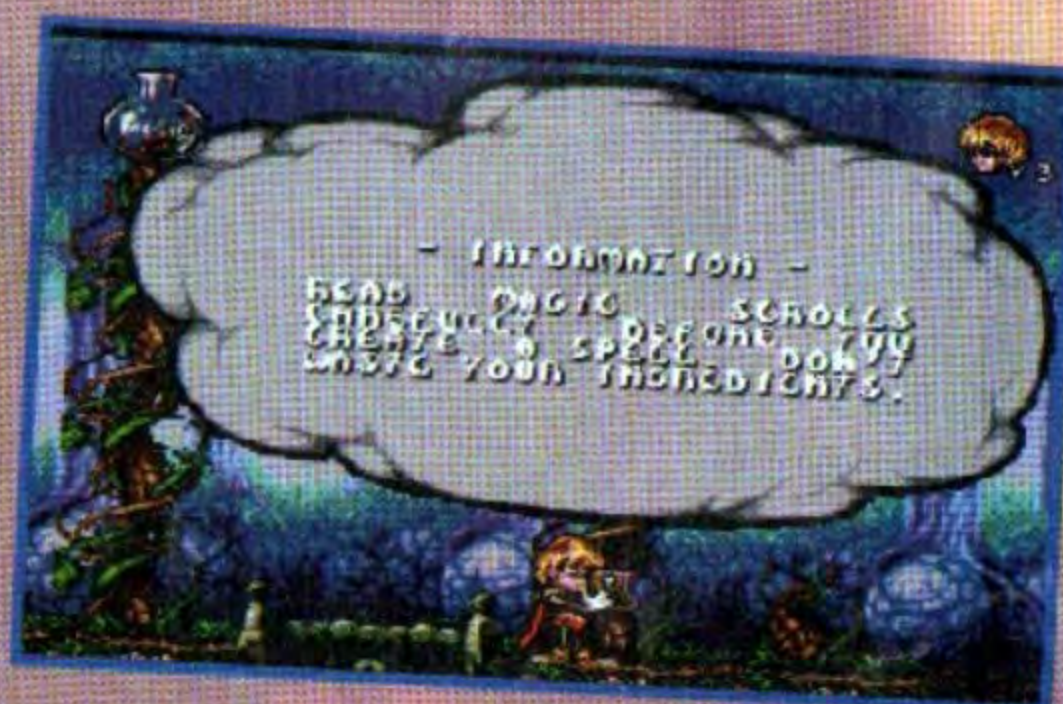
*Ahaaahhaaaa... Sono Flink, re della giungla...*

## MARIO, QUESTO SCONOSCIUTO

E' abbastanza ovvio che i programmatori di Flink si sono ispirati più o meno direttamente a un certo idraulico di Brooklyn, - come si chiama? - Otario, Macario... Ah, sì, Mario. Oltre al tipico salto sul crapone, in Flink troverete piattaforme mobili, ponti a scomparsa, etc. Ma le sorprese non mancheranno. Il punto di forza del gioco resta tuttavia la grafica strepitosa, che ricorda molto un altro mega platform in arrivo per Mega Drive: **Magical Quest starring Mickey Mouse** (Capcom). Non missate il numero di settembre di **Mega Console** perché si avvia a diventare qualcosa di epico.

popolati da una marea di mostrilli vari, molti dei quali ex-suoi compaesani trasformati in famelici zombie. Flink può obliarli dallo schermo zom-pandogli sul crapone (Mario docet) oppure af-

fettandoli con il suo... er... coltellino. Il gioco, programmato interamente da un team germanico della Psygnosis, è semplicemente enorme: sei mondi costituiti da ben 53 livelli, il tutto in "soli" 8 Mbittoni!



*Questo livello è pieno zeppo di nemici ostici e anche agnostici...*





**CASA PRODUTTRICE**

PSYGNOSIS

**DATA DI USCITA**

SETTEMBRE

**GENERE**

AZIONE

**MACCHINA**



*Sonic sparisci! Sta per arrivare Flink!*



*Beh, almeno la mappa non è identica a quella di Super Mario World!*



*Meglia darsela a gambe levate: questo serpente marino non sembra molto amichevole...*

## A WALK ON A WILD SIDE

Il cattivo del gioco è un demone assassino che ha stabilito il suo quartier generale nella cavità di un vulcano. Che volete che vi dica: con la crisi degli alloggi, si fa questo e altro... La vostra missione inizia in una splendida foresta incantata, prosegue in un villaggio poco amichevole, per passare sulle rive di un fiume. Quindi è la volta di una zona rocciosa, per arrivare al famigerato vulcano. Nel corso dell'avventura incontrerete alcuni dei mostri più osceni della storia dei videogames: demoni a forma di rettile, zombies, professori di latino con manie di protagonismo...

## MAGIA VERA, MAGIA GIALLONERA

I fetusi stanati dal buon Flink spesso trasportano degli oggetti. E' chiaro che potete impossessarsene: anzi, alcuni di questi sono essenziali per completare deter-



*Dunque, sì... Due parti di carbonio, una di ossigeno... No, tre di mercurio... Ehm, la chimica non era proprio il mio forte...*

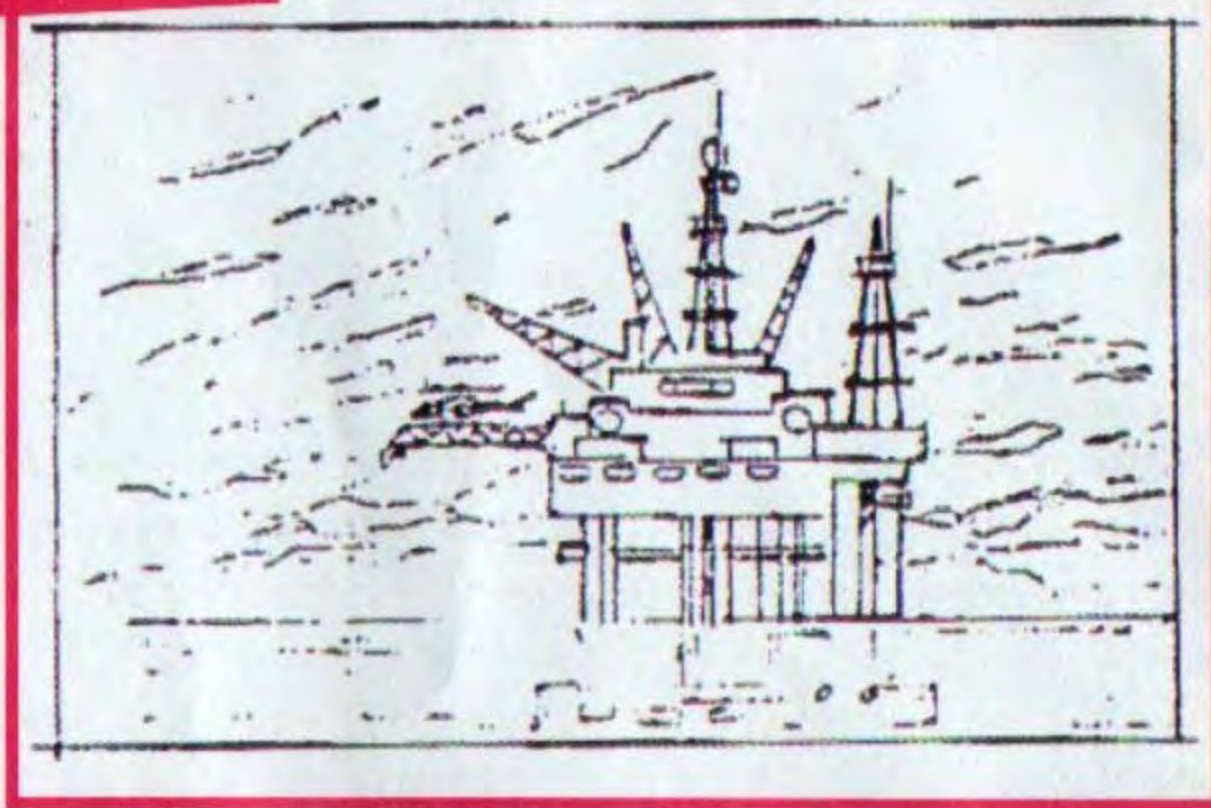
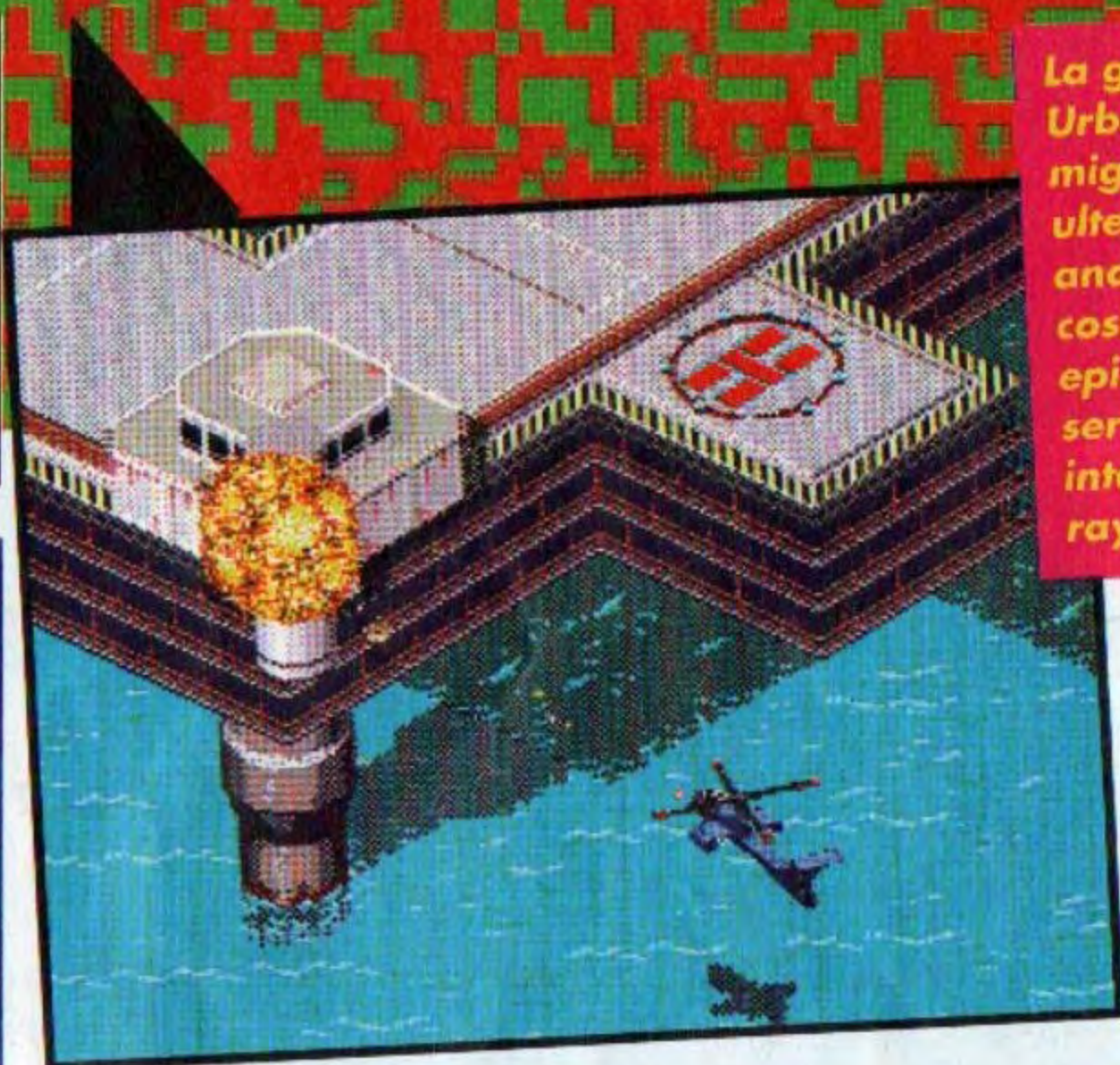
minati livelli. Ad esempio, dovrete rintracciare un certo tipo di ingredienti per ottenere una speciale pozione magica, indispensabile per tostare un boss di fine livello. Se avete qualche problema a miscelare i giusti ingredienti per le fatture vi consigliamo di rivolgervi al Mago Gabriel, che riceve solo su appuntamento...



# MEGA

# URBAN

La grafica di *Urban Strike* è migliorata ulteriormente: se andiamo avanti così il quarto episodio della serie sarà interamente in ray-tracing!



Blastamento a mille nei cieli di Las Vegas: dov'è il maledetto Casinò in cui ho perso 600 dollari?



# PREVIEW

**L'**anno è il 2006. L'ultimo decennio ha assicurato prosperità e ricchezza al mondo. Persino nel Medio Oriente si è raggiunta una situazione di pace apparentemente stabile. Una speciale task force delle Nazioni Unite è intervenuta con successo per impedire scontri violenti nelle zone calde del pianeta. Ma ovvia-

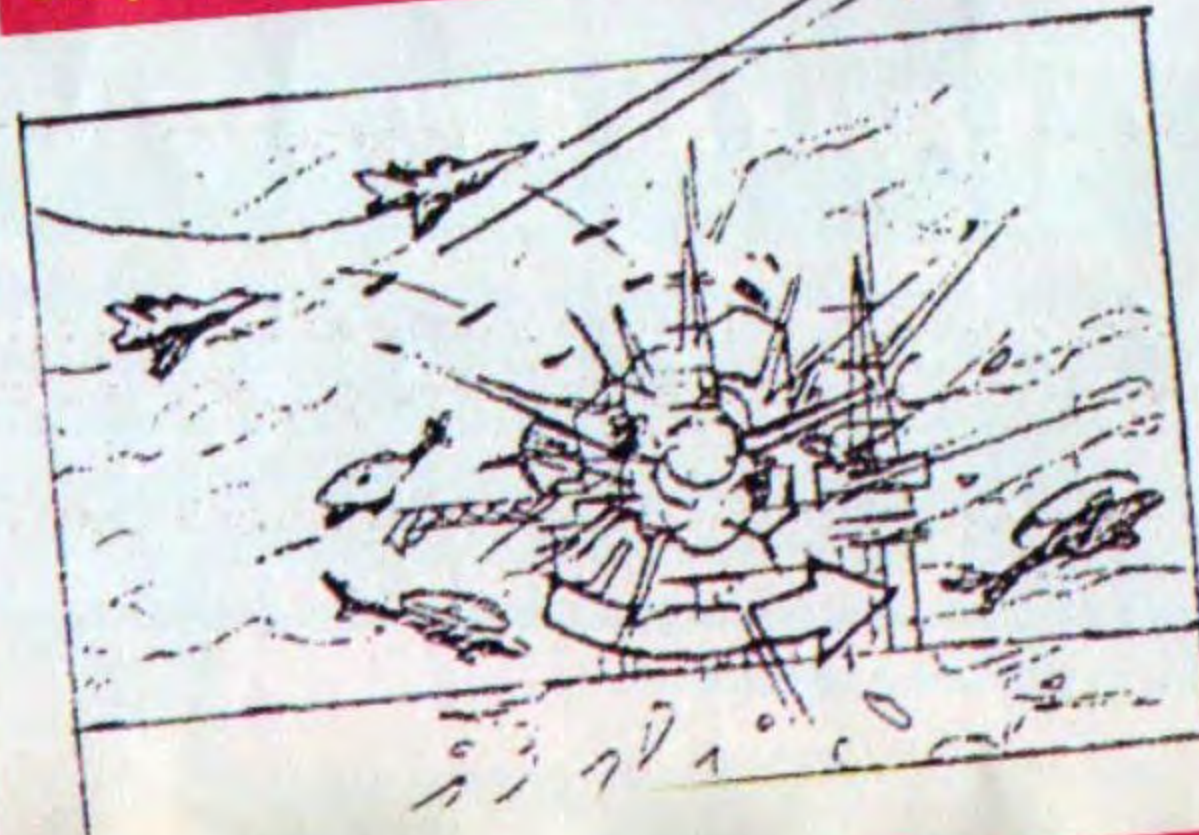
mente la cosa non poteva durare, e la colpa è, ancora una volta, tutta di Biomassa. Questo individuo privo di scrupoli, arricchitosi grazie al commercio clandestino di armi, è rimasto danneggiato dalla situazione e per movimentarla un po' ha semplicemente deciso di fare saltare in aria le città più importanti degli States: New York, Chicago e Chattanooga, Tennessee. Chi lo fermerà?

Il terzo episodio della mitica saga inaugurata nel 1992 con *Desert Strike*, vanta la bellezza di 16 Mbit di memoria, oltre 13 livelli ed è circa il 50% più vasto di *Jungle Strike*. Sono presenti delle innovazioni sostanziali rispetto al magnifico *Jungle Strike*, che resta tuttora uno dei migliori giochi per Megadrive. E' possibile ad esempio abbandonare momentanea-

mente il vostro mezzo per entrare negli edifici e combattere a piedi. Il background è inoltre interagibile: potrete azionare pannelli di controlli,

posizionare ordigni a orologeria, etc. Dovrete inoltre completare alcune sezioni entro un certo limite di tempo,

Certo che John Manley dev'essere un guerrafondaio assatanato: beccatevi 'sto raid su una piattaforma petrolifera...



Ecco a voi in anteprima mondiale la schermata iniziale di *Urban Strike*... Come? E' solo un disegno? Uè ragazzi, cercate di accontentarvi visto che il gioco esce fra un bel po' di mesi...

No, la tangenziale no! Ecco, adesso per andare a casa mi tocca passare per la città e ci metto il triplo del tempo...





# STRIKE



## INTERVISTA AL TEAM DI URBAN STRIKE (Prima Parte)

Il nuovo probabile hit dell'Electronic Arts porta la firma di John Manley (main producer) e Tony Barnes (game designer). Abbiamo raccolto per voi le loro interessanti osservazioni su questo splendido gioco.

### **Da quanto tempo state lavorando a questo progetto?**

Abbiamo impostato su carta la maggior parte delle idee che troverete concretizzate in **Urban Strike** già due, tre mesi dopo l'uscita di **Jungle Strike**. La programmazione vera e propria è cominciata poco dopo, e ci ha occupato per oltre sei mesi. Abbiamo speso molto tempo nel determinare il tipo di arsenale di **Urban Strike**: dal momento che il gioco è ambientato nel futuro, dovevamo pianificare con attenzione ogni minimo dettaglio, compresa l'arma che il pilota del mezzo utilizzerà negli spostamenti terrestri.

### **Qual è stato il vostro apporto concreto nell'ambito della creazione di Urban Strike? Che ruolo avete svolto nella programmazione del gioco?**

#### **John Manley**

Il mio ruolo in questo progetto è quello di game director, che può essere paragonato a quello di un regista cinematografico per quanto riguarda i film. Ho realizzato gran parte della sceneggiatura, indicando ai grafici come realizzare particolari aspetti del gioco, collaborando attivamente con il programmatore, affinché fossero incluse tutte quelle idee che volevamo nel gioco, e fondamentalmente ho svolto un ruolo di supervisione. In precedenza, ho aiutato Mike Posehn per il game design di **Desert Strike**. Allora avevamo un solo grafico. **Jungle Strike** invece ha richiesto 5 collaboratori tra grafici e composer, due registi e un programmatore (sempre Mike). A **Urban** invece stanno lavorando tre programmatori, sette grafici/composer e due registi in tutto.

#### **Tony Barnes**

Ho preso parte alla programmazione di **Desert Strike**, quando il più era ormai stato fatto. Ho invece speso molto più tempo lavorando a **Jungle** e alla fine il mio ruolo è stato quello di co-designer. Oltre a questo, il mio compito era di carattere soprattutto tecnico: ottenere il massimo dall'hardware esistente.

### **La serie Strike ci ha permesso di svolgere in scenari molto diversi tra loro: siamo passati dal deserto alla giungla fino alle metropoli americane. Che ne direste di un Euro Strike, a questo punto?**

Non abbiamo ancora immaginato come sarà il prossimo **Strike**, posso già anticiparvi che ci sarà sicuramente un quarto episodio. Non abbiamo ancora buttato giù nessuna idea. Siamo sempre alla ricerca di buoni suggerimenti e se li riteniamo validi, proveremo sicuramente a costruirci almeno un paio di livelli attorno. Originariamente **Urban Strike** avrebbe dovuto svolgersi in locazioni "internazionali", ma alla fine abbiamo preferito limitarci ad un conflitto interno agli Stati Uniti. Ma ci sono buone possibilità che il prossimo gioco sarà più... Er... cosmopolita! Eheheheh...

### **Urban Strike si svolge nel futuro. Che tipo di armi potrete utilizzare nel gioco? Per esempio, ci saranno futuristici laser oppure l'arsenale disponibile sarà simile a quello dei precedenti Strike?**

La maggior parte delle armi disponibili in **US** sono eccezionalmente sofisticate e tuttora in fase di sperimentazione dai militari. La maggior parte della roba che i vostri nemici vi sparano contro sarà molto differente rispetto a quanto visto nei precedenti **Strike**, perché il cattivo di turno - John Smythe - non ha lesinato sugli investimenti per sviluppare le armi più sofisticate del pianeta. Vedrete. Questa idea ci è venuta leggendo gli articoli sui quotidiani a proposito dei massicci licenziamenti nel settore militare, qui negli Stati Uniti. Ci siamo chiesti: "E se un magnate li assumesse per sviluppare in segreto un esercito personale?" In **Urban Strike** potrete pilotare dei veicoli abbastanza futuristici, ma non fantascientifici; in fondo non si tratta di un semplice sparatutto, ma di qualcosa che potremo definire una simulazione molto arcade.

### **Secondo voi quanto tempo impiegherà un giocatore che si è fatto le ossa con Jungle Strike a terminare Urban?**

Un sacco di gente è rimasta bloccata nei primi livelli di **Jungle Strike**, mentre altri sono stati capaci di terminare tutti e sei livelli in una notte di gioco furioso, e la cosa ci ha sorpreso abbastanza, per il fatto che lo stesso John, programmandolo, lo ha trovato un po' troppo difficile in certi punti. In ogni caso, il fatto che qualcuno ci fosse riuscito in una sola notte proprio non ci è andato giù, così abbiamo implementato il livello di difficoltà. I vostri avversari vi sparano addosso molto più massicciamente e voi dovrete reagire in fretta. La maggior parte delle persone a cui abbiamo parlato hanno impiegato tra le 30 e le 40 ore a completare **Jungle Strike** e, in base a questi parametri, riteniamo che saranno necessarie tra le 40 e le 50 ore per finire **US**. Troverete probabilmente i primi livelli più facili rispetto a quelli di **JS**, ma questo solo per darvi confidenza con i mezzi. Questo terzo episodio è quasi la metà più vasto rispetto al secondo.

### **Con tutte le nuove piattaforme hardware come 3DO e Saturn c'è qualche possibilità che svilupperete uno Strike anche per queste nuove macchine?**

Sicuramente: la serie di **Strike** è destinata a raggiungere presto nuovi sistemi ludici. Al momento stiamo considerando diverse piattaforme a 32-bit per vedere effettivamente quale di queste sia la migliore per produrre un nuovo **Strike**.

### **Vedremo mai un Desert Strike per Mega-CD?**

Non lo abbiamo ancora deciso, perché al momento stiamo ancora lavorando per terminare **Urban** rispettando le scadenze. Allora prenderemo in considerazione eventuali conversioni per altri sistemi.

### **Sarete anche voi presenti nel gioco, come i programmatori di NBA Jam tra i giocatori dell'NBA?**

Beh, Ego, uno dei co-piloti dall'ultimo gioco non era altri se non Tony. Ego tornerà anche in **Urban**, ma sono passati ben dodici anni dalla sua ultima missione, ed ora è diventato un agente segreto. John non ci sarà, ma era in **Desert Strike**: ricordate il tizio con i piedi sulla scrivania nell'intro? Beh, era lui...

Sul prossimo numero potrete leggere la seconda parte dell'intervista, insieme a nuove immagini e a nuove scottante rivelazioni su uno dei titoli più attesi dell'anno! Ovviamente su... ta-dah... **Mega Console!**



# MEGA

# URBAN

# PREVIEW

*Dopo Urban Strike, vedremo Durbans Strike, nel quale piloteremo uno spazzolino da denti elettrico per fermare tartaro e placca*



il che renderà l'azione veramente frenetica. La EA si è superata in ambito grafico: le esplosioni sono veramente spettacolari e gli incendi ai palazzi ricordano le mega-produzioni cinematografiche americane degli ultimi anni, come *Die Hard*, *Die Harder* e *Maniaci Sentimentali*.



parlare dei mega hotel di Las Vegas, riprodotti in ogni minimo dettaglio. Non meno perfetta è la versione elettronica della celebre prigione di Alcatraz. Che dire poi di quella jungla di cemento che è New York? E-P-O-C-A-L-E!

efficace dal punto di vista bellico, ma indispensabile per trasportare civili e il mega M-4 Armoured Assault Tank. Di grande effetto i power-up e le smart bomb. Senza ombra di dubbio, **Urban Strike** è uno dei giochi più attesi di questo fine '94.



*Non ci credo, quello è addirittura il Luxor Hotel con la sua Sfinge di cartapesta!*

## DELTA FORCE

**Urban Strike** include alcuni futuristici mezzi d'assalto, roba che imbarazzerebbe persino Chuck Norris. Citiamo il Phoenix Thunderhawk Attack Chopper, l'Osprey III Transport Chopper, meno

## MISSING IN ACTION

Gli scenari sono stati realizzati in maniera superba: la baia di S. Francisco, avvolta da un velo di nebbia, è veramente suggestiva, senza

*Ehi, ma quella è la Futura Tower con la reda di Mega Console!*



# STRIKE

URBAN  
STRIKE

CASA PRODUTTRICE

ELECTRONIC ARTS

DATA DI USCITA

OTTOBRE

GENERE

SPARATUTTO

MACCHINA



Ecco il Golden Gate, ormai  
immane in ogni simulazione aerea  
che si rispetti...



Vedete questo? E' l'MGM di  
Las Vegas, uno degli alberghi  
più grandi del mondo.  
Guardatelo bene perché fra  
pochi secondi sarà raso al  
suolo...



Occhio a quella  
fiamma perché non  
credo faccia molto  
bene...



flycom s.r.l.

Orario: dalle 14 alle 19.30

Vendita per corrispondenza  
Tel. 039 - 6082088

Tutti i prezzi sono iva compresa

Mega Drive



PREZZI  
PAZZI!

Game Gear

CONSOLE MD.2+SONIC 2	269.000
CONSOLE MD.2+GIOCO	249.000
CONSOLE MD.2+2 JOIP.	229.000
JOIPAD 6 TASTI	29.000
JOISTIC 6 TASTI	79.000

ALIEN STORM	37.000-ita
ALISA DRAGON	37.000-ita
ALTERED BEAST	38.000-ita
ANDRE AGASSI TENNIS	45.000-ita
ANOTHER WORLD	45.000-ita
BATMAN RETURNS	44.900-ita
CAPTAIN PLANET	49.000-jp
CLIFF HANGER	49.000-ita
COSMIC SPACEHEAD	59.000-ita
ETERNAL CHAMPIONS	109.000-j
FIFA SOCCER	95.000-ita
GHOULS & GHOST	45.000-ita
GLOBAL GLADIATORS	55.000-ita
GRAN SLAM TENNIS	32.000-ita
GUNSTAR HEROES	69.000-ita
HARD DRIVING	39.900-ita
JAMES POND 007	45.900-ita
KICK OF 3	telefona
LAST BATTLE	37.000-ita
LOTUS 2	55.000-ita
MICKEY & DONALD	55.000-jp
MORTAL KOMBAT	89.000-ita
NBA JAM	92.000-ita
ONE ONE BASKET	38.000-ita
RITORNO AL FUTURO III	49.000-ita
ROCKET KNIGHT ADVENTUR	69.000-ita
SENSIBLE SOCCER	89.000-ita
SPACE HARRIER 2	37.000-ita
SPIDERMAN	39.000-ita
STREET FIGHTER 2 CH.	109.000-j
STREET OF RAGE 3	telefona
SUB-TERRANIA	telefona
SUPER HANG ON	39.000-ita
SUPER JAMES POND 3	75.000-ita
SUPER MONACO GP 2	49.000-jp
SUPER OFF ROAD RACING	45.000-ita
SUPERMAN	49.000-ita
T 2 the movie	49.000-ita
TALMIT ADVENTURES	45.900-ita
TAZMANIA	49.000-jp
TWO CRUDE DUDE	39.000-ita
UNIVERSAL SOLDIER	49.000-ita
VIRTUAL RACING	134.000-il
WONDER BOY 3	39.000-ita
WORLD CUP USA 94	telefona
WWF WRESTLEMANIA	49.000-ita

MD.-JURAASSIC PARK	L.69.000-jap.
MD.-FATAL FURY	L.69.000-jap.
MD.-STREET OF RAGE 2	L.59.000-jap.
MD.-S.SHINOBY 2	L.55.000-jap.
MD.-SONIC 3	L.99.000-jap.
MD.-SPACE B.O.B.	L.69.000-ita.
MD.-BATMAN RETURNS	L.49.000-ita.
MD.-NBA JAM	L.92.000-ITA
MD.-VIRTUAL RACING	L.134.000-ITA
MD.-ART OF FIGHTING	L.79.000-ita.

GG.-NBA JAM	L.59.000-ita.
GG.-T 2 THE MOVIE	L.38.000-ita.
GG.-ROBOCOP 3	L.38.000-ita.

Altri titoli a richiesta. Tutta la merce e'  
ORIGINALE. Offerte pazzesche anche per  
GAME BOY e SUPER NINTENDO

GAME GEAR + 4 GIOCHI	219.000
LENTE (2X200)	29.000
MASTERGEAR SYSTEM CONV	29.000
ALIMENTATORE	18.000
TV TUNER	telefona

ADDAMS FAMILY	52.000-ita
AERIAL ASSAULT	34.900-ita
AX BATTLER	47.000-ita
BART SIMPSON VS MUTANTS	42.000-ita
CHAKAN	43.000-ita
COSMIC SPACEHEAD	39.000-ita
DRACULA	39.000-ita
GLOBAL GLADIATORS	42.000-ita
HOOK	39.000-ita
MARBLE MADNESS	42.000-ita
MASTER OF DARKNES	34.900-ita
MORTAL KOMBAT	48.000-ita
NBA JAM	59.000-ita
ROBOCOP 3	38.000-ita
SONIC & TAILS	59.000-jp
SUPER OFF ROAD	44.000-ita
T 2- the movie	38.000-ita
WILLY IL COYOTE	52.000-ita
WORLD CUP USA 94	superprez

CARTUCCE MASTER SYSTEM	ITALIANE
BATMAN RETURNS	37.000
DANAN-JUNGLR FIGHTER	32.500
DONALD DUCK	37.000
GHOULS & GHOST	29.000
GHOULS E GHOST	29.900
GOLDEN AXE	29.900
INDIANA JONES	37.000
JAMES BOND 007	37.000
MERCS	24.500
PIT FIGHTER	32.500
PRINCE OF PERSIA	37.000
RENEGADE	37.000
RITORNO AL FUT.3	32.500
ROBOCOP 3	37.000
SHADOW DANCER	29.900
SPIDERMAN 2	32.000
STAR WARS	37.000
SUPER MONACO GP.2	39.000
SUPER TENNIS	24.500
SUPERMAN	37.000
T 2 THE MOVIE	32.000
TERMINATOR	39.000
WIMBLEDON 2	37.000
WONDER BOY 3	37.000
tanti altri titoli in offerta	speciale

ECCEZIONALE! DOPO IL PRIMO ACQUISTO POTRAI USUFRUIRE DI UNO SCONTO IN PIU'

SEGA SEGA SEGA SEGA





**A** noi di Mega Console piace mantenere le promesse. Avevamo annunciato grandiose novità relative alle nuove console a 32-bit della Sega ed è quello che vi presentiamo ora, in esclusiva. Ebbene, ora basta con le parole, con le specifiche tecniche: è tempo di fare parlare i giochi! A b -

biamo messo le mani su materiale totalmente eccellente, che renderà ancora più rovente l'estate... Nelle prossime pagine

potrete sbavare abbondantemente sulle immagini ufficiali di Daytona USA, Virtua Fighter, Virtua Racing, Duel, etc. per il 32-bit targato Sega.

Qualcuno starà pensando che siano tratte dai coin-op. Niente di più falso. La Sega ci ha concesso di usufruire in anticipo di gran parte del materiale che sarà pre-

sentato a Orlando, in Florida, verso la fine di maggio, in occasione del primo Sega Entertainment Show. Noi stessi eravamo rimasti senza parole a Las Vegas dopo aver visto le prime immagini di Daytona USA e Virtua Fighter per Saturn e siamo certi che anche a voi mancherà il fiato... Con un software del genere, con killer applications di simile fattura, la Sega è in grado di obliterare in due nanosecondi presunti avversari come 3DO, Jaguar, CD 32 & company.

Si apre - finalmente - una nuova era del divertimento elettronico.

Sono stati spesi fiumi di parole sul Saturn, ed ora - finalmente - è uscito dai laboratori della Sega of Japan per finire sulle pagine di **Mega Console**.

Come potete vedere dalle foto, il prototipo - presentato recentemente in Giappone - vanta una linea veramente accattivante e aerodinamica.



**Ed eccolo! In tutta la sua grandezza, signori e signore... il Saturn!!! Facilmente riconoscibile il lettore CD e, nella parte posteriore, lo slot per le cartucce. Sul davanti prendono posto le due entrate per i joypad e i led "Power" e "Access"...**



# ALE SATURN

**Scavenger 4... Prossimamente su Saturn!**

L'accostamento tra il colore oro dello chassis, il nero delle rifiniture e il blu dei pulsanti, è di grande effetto e ben si accompagna alla forma compatta del Saturn. La sigla che compare sulla porta del lettore CD recita solennemente "Saturn Dual CPU Multi Amusement Player Sega CD-ROM/Cartridge". CD-ROM e cartuccia, quindi, contro le stesse intenzioni della Sega di creare una console basata esclusivamente sul formato CD-ROM, oppure due versioni differenti. Il modello che vedete non è ancora ufficiale (è infatti di legno!), tuttavia è molto vicino alla versione definitiva, che sarà lanciata "sometime in 1995". Si vocifera infatti che al fine di renderlo ancora

più potente e per colmare il gap esistente tra Saturn e PS-X/Project Reality, la Sega potrebbe affiancare ai due Hitachi SHG2 i chip specifici del Model 2, il cuore dei coin-op più sofisticati della Sega. Secondo le ultimissime indiscrezioni, gli SH2 potrebbero addirittura essere rimpiazzati dai nuovi SH3. Questo potrebbe determinare un aumento del prezzo della console, ma è inutile fasciarsi la crapa quando è ancora intera. Staremo a vedere. Una cosa certa è che Saturn e PS-X NON saranno tra loro compatibili in alcun modo, mentre non è chiaro, al momento, se Saturn e Mars possano condividere una qualche forma di compatibilità. Stay tuned for more.

**GLI**

## SVILUPPATORI

Quella che segue è la lista, ancora provvisoria degli sviluppatori già al lavoro sulle macchine a 32-bit della Sega:

**Sega (Gau, Treasure, Novotrade), Capcom, Acclaim, Namco, Bandai, Konami, Data East, Hudson Soft, Microsoft, Taito, Core Design, Game Arts, Virgin US.**

Secondo voci molto attendibili, la Capcom starebbe convertendo **Super Street Fighter II X** (la versione **Turbo**) per Saturn, mentre la Namco potrebbe lanciare **Cyber Sled** e **Ridge Racer** (previsti anche per Sony PS-X). La Data East ha già annunciato **Side Pocket 2**, al quale si aggiunge **Fighter's History Dynamite**, un clone di **Street Fighter 2** (la versione per SNES la trovate recensita sul numero di **Super Console** in edicola). Dalla Hudson Soft è in arrivo **Hi-Ten Bomberman X**, mentre la Konami starebbe lavorando alla versione a 32-bit di

**Gradius IV**, **Parodius** e si parla persino di un nuovo episodio di **Super Contra... Flight Simulator 5.0** è il primo simulatore di volo previsto per Saturn. Dirige ovviamente la Microsoft. Due fantastici Rpg, **Dragon Quest V** (Enix) e **Final Fantasy VI Special** (Squaresoft) dovrebbero sortire anche per il nuovo mostro Sega. Oltre a **Duel**, l'Acclaim intende lanciare per Mega-32 e Saturn anche **Batman Forever** (dicembre '94) e **Alien Wars** (gennaio), che sembra qualcosa di sensazionale a dir poco (foto sul prossimo numero!). La Core Design sta lavorando ad uno sparatutto in 3D, mentre i Probe sono impegnati su due progetti che faranno parlare moltissimo di sé: **Alien Trilogy** e **Judge Dredd**, previsti per i

primi mesi del '95. La Virgin ha in cantiere **Creature Shock** (Argonaut) e un simulatore di pallacanestro epocale, **Hoopz**, che dovrebbe vantare sprites di dimensioni pazzesche e una decina di punti di vista. Sempre dalla Virgin dobbiamo attenderci **Virtua RPG** (titolo non definitivo), un gioco di ruolo con grafica interamente poligonale. Inizialmente previsto per Saturn, **Turbo Eternal Champions**, uscirà invece per Mars, il prossimo Natale, e vanterà 32 Mbit. Ci auguriamo che anche **Virtua Soccer** (aka **Saturn Soccer**) venga commercializzato per Mars. E' evidente - a questo punto - che qualora le specifiche del Saturn cambiasero in maniera radicale, la maggior parte di questi titoli uscirebbero per Mega-32.







Ehi, cosa credete? Questo è solo l'antipasto! Sul prossimo numero potrete leggere un resoconto accurato sulle novità presentate in Florida, un servizio speciale su **SegaSonic - Sonic The Hedgehog** totalmente isometrico previsto anche per Saturn - **Virtua Star Wars** per Mega 32 e molto, molto di più. Sempre e solo su... **Mega Console!**

## DRAGON FLIGHT



*Il drago schizza sotto un ponte di pietra: l'effetto è semplicemente devastante!*



*Libratevi nell'aere e usate la balestra per far fuori tutti i nemici che vedete...*



*Il vostro drago è qui all'inseguimento di un nemico parecchio "insettosio"...*

Questo fantastico gioco non ha ancora un titolo definitivo, ma è qualcosa di estremamente spettacolare. E' un incrocio tra un "simulatore di volo su drago" (I) e uno sparatutto. Armati di laser potete affettare i mostri volanti che vi attaccano da ogni parte. Il tutto è calcolato in tempo reale. Pur essendo ancora nelle fasi iniziali di sviluppo, **Dragon Flight** butta benissimo. La fluidità e le ani-

mazioni rendono i movimenti favolosamente realistici. Il texture mapping e la grafica poligonale sono utilizzati in maniera semplicemente magistrale. Come in **Virtua Racing**, potete variare prospettiva con la semplice pressione di un tasto. In una parola: galattico!

## VIRTUA RACING DELUXE

**Virtua Racing Deluxe** è invece quasi finito. Se avete giocato la versione coin-op (chi non lo ha fatto?), probabilmente vi farà piacere sapere che questa è assolutamente identica. Non si può più nemmeno parlare di "conversione da coin-op", visto che i



*La versione casalinga di Virtua Racing è identica all'originale, ma se volete saperne di più, non missate il prossimo numero*

due giochi sono dannatamente uguali. Per fare i pignoli, qualche leggerissima differenza c'è. Il co-



lore dei pantaloni dei meccanici ai box della versione Saturn è differente rispetto al coin-op e la mappa del percorso, che nell'originale scrolla in modo da coprire leggermente la macchina, qui è invece coperta dalla macchina stessa. Ma a parte queste differenze irrilevanti, **Virtua Racing Deluxe** resta uno dei titoli più attesi per le nuove macchine a 32-bit Sega.



*Scusate, Mario chi?*

secondo piano, in realtà rappresenta uno dei titoli più interessanti che abbiamo visto. Per farla breve, si tratta del gioco di piattaforme più innovativo della storia. Come, come? Veramente! Avete presente i fondali? Massì, dai, il background, quella cosa che normalmente fa da sfondo... Ecco, in questo gioco è assolutamente interattivo: potete azionare qualsiasi oggetto (orologi a cucù, ombrelli, palloncini, strumenti musicali etc.) presenti sullo schermo, esplorare ogni angolo: da quanto abbiamo potuto vedere vi assicuriamo che si tratta di qualcosa di ENORME! La grafica, poi... Tutto il gioco è realizzato con una stupefacente grafica tridimensionale, generata interamente dall'hardware del Saturn. Le animazioni... Aaargh! Ci manca il fiato: questo è il primo e autentico cartone animato interattivo!



## KNIGHT GAME

Sebbene di fronte a capolavori come **Virtua Racing**, **Daytona USA** e lo stesso gioco del dragone, questo platform/adventure venga quasi messo in



*E dopo laser, smart bomb e spari multipli ecco a voi un'arma rivoluzionaria... l'ombrello!*





# SPECIALE SATURN ◀

## DAYTONA USA

**D**aytona USA è da qualche mese disponibile nell'incredibile versione per Saturn, che la Sega of America ci ha gentilmente concesso. Il



Il radar in alto a destra vi avvisa delle auto nei vostri nemici. Tenetelo d'occhio: è utilissimo. Le auto controllate dal computer tendono a scontrarsi causando incidenti pazzeschi, con la vostra vettura proprio nel mezzo!

nibile nelle migliori sale giochi del pianeta Terra, e Mega Console è già in grado di presentarvi in esclusiva le fo-

team di sviluppo dell'AM&2 ha cominciato a lavorare al migliore simulatore di corsa automobilistica della



Le quattro inquadrature dell'originale sono riprodotte alla perfezione nella versione da casa!



Saturn Daytona è ancora in fase di gestazione. Le routine e la grafica sono quasi finiti e ora i programmatori stanno lavorando alla giocabilità...



Non una, non due, ma TRE piste vi aspettano in Daytona USA!

storia dei videogames all'inizio del 1993, ma il primo demo è stato presentato solo nel gennaio del 1994, a Las Vegas. Quanto avevamo visto ci aveva frantumato la mascella: ma è niente in confronto a quanto potete vedere in queste pagine. Check it out!

Purtroppo, queste foto non rendono giustizia all'incredibile fluidità



d e l gioco, superiore persino a quella di Virtua Racing e con un livello di dettaglio semplicemente epocale. Non c'è nulla sulla faccia del pianeta che possa essere parago-

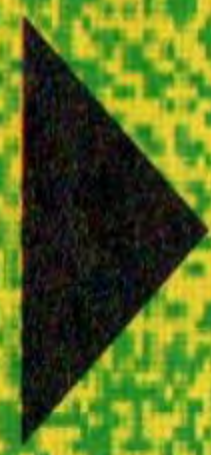
nato a Daytona USA per Saturn, a parte la versione coin-op di Daytona.

Prendete il migliore simulatore di corsa per il più potente PC disponibile, che so, Indycar Racing per Pentium e paragonatelo a Daytona USA: è come confrontare uno

schiaiapensieri con un Megadrive, dove lo schiaiapensieri è ovviamente il Pentium. Solo Ridge Racer, il coin-op, può

reggere il confronto, il resto è fuffa. Pura e semplice fuffa. Vediamo in dettaglio cosa rende Daytona così splendido.





*Sembra il coin-op, ma è la versione da casa! Non ci credete? Beccatevi il timer fermo sullo "00" visto che il gioco non è ancora definitivo...*

## TEXTURE MAPPING

Un termine fin troppo sbandierato, ma mai spiegato con sufficiente chiarezza. Si tratta di

re dei risultati incredibili in termini di realismo grafico. Fondamentalmente, le macchine di **Daytona USA** sono create in una maniera

naia di poligoni e sono animate in maniera molto realistica.

Tuttavia, piccoli dettagli come i riflessi nei vetri della macchina, il logo degli sponsor sul cofano, e persino le impronte lasciate dalle ruote sono realizzate in texture mapping. Il Mega-32 e il Saturn includono dei chip dedicati che si occupano esclusivamente di questa funzione. Questi sono in grado di creare simili effetti nello stesso modo in cui i normali chip muovono e animano degli sprites. Ma la tecnologia a 32-bit permette di piegare o distorcere lo sprite in modo tale da farlo sembrare tridimensionale. Ciò viene poi visualizzato su un poligono.

Fino a poco tempo fa, il texture mapping è stato il lusso di alcune costose macchine come i PC (il celebre **Doom** della ID Software rappresenta un esempio paradigmatico in questo senso). Ora non più. Il Mega

32 e il Saturn vantano capacità di texture mapping molto più sofisticate di costosissimi PC ad un prezzo più che accessibile.

E per dimostrarlo, i tecnici della Sega of Japan hanno scelto uno dei giochi più incredibili della storia dei videogames: **Daytona**. Grazie al texture mapping, i vetri di ogni vettura riflettono la luce del sole, il cielo, le nuvole... Ecco, questo si chiama "stile"

## FONTI DI LUCE

Un'altra delle tecniche che più colpiscono di **Daytona** è il "light sourcing". Essa consiste nel determinare il grado di illuminazione di un poligono in relazione alla sua posizio-



una particolare tecnica di programmazione che permette di ottenere

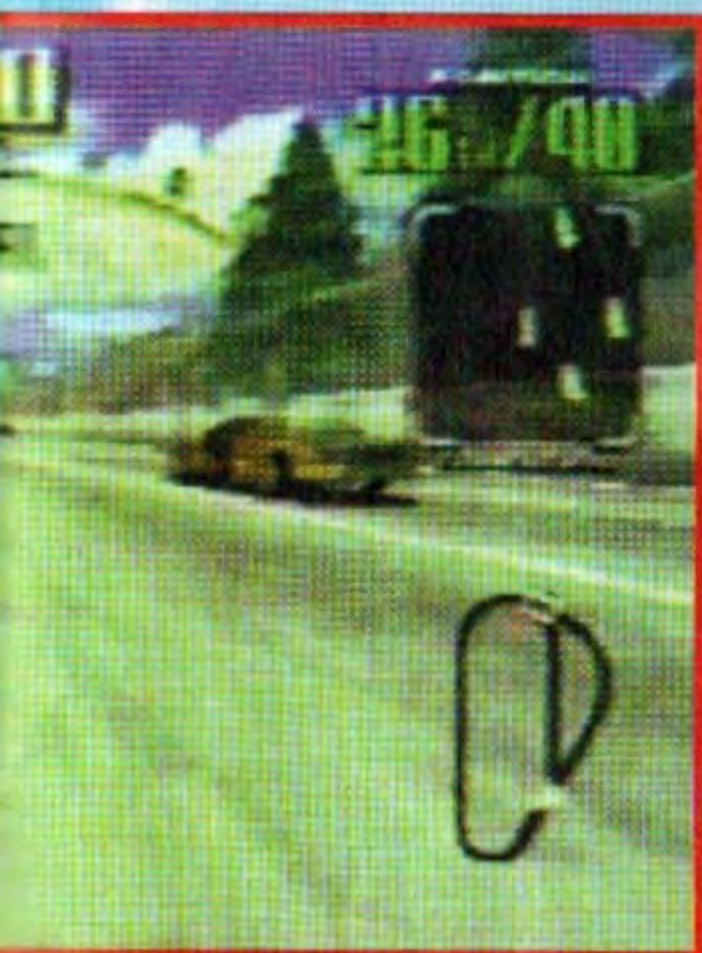
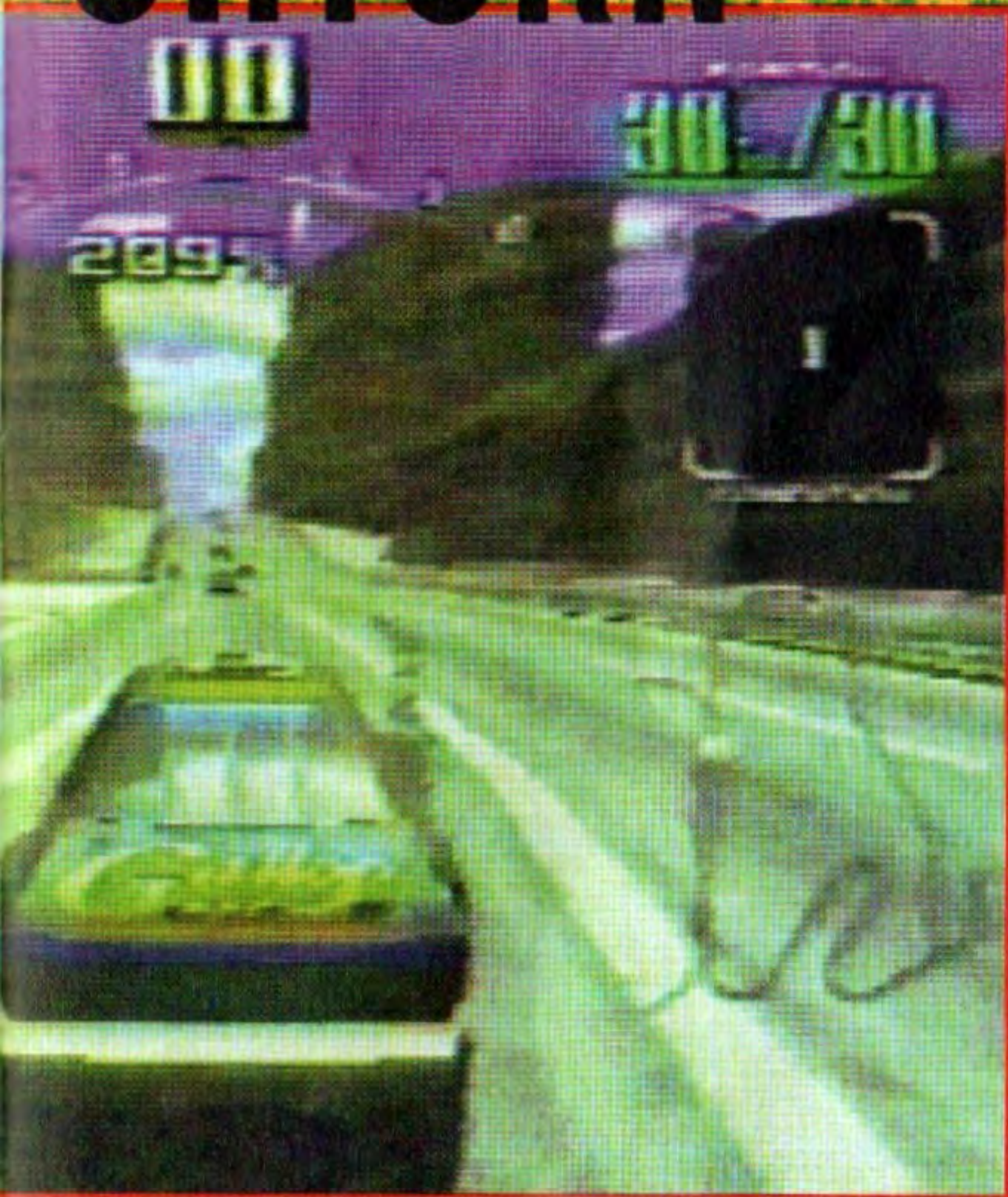
analoga ai lottatori di **Virtua Fighter**: sono cioè costituite da centi-



ne rispetto a una fonte di luce artificiale. Chiamamente, i poligoni non esposti direttamente a



# SATURN



quenza del tunnel in **Daytona USA**: nel momento stesso in cui l'auto entra nella galleria, gran parte della luce viene a mancare e la macchina resta in ombra fino all'uscita. L'effetto è indescrivibile e aggiunge una dose di realismo impareggiabile.

## GOURAUD SHADING

Il "Gouraud shading", tecnica ben nota



tale luce, saranno meno illuminati rispetto agli altri. In questo modo è possibile creare ombre e sfumature. Prendete la se-

## DAYTONA VERSUS RIDGE

Il capolavoro della Namco, **Ridge Racer**, è un videogioco assolutamente eccezionale, sebbene resti qualitativamente inferiore a **Daytona USA**. **RR**, creato grazie all'engine denominato "System 22", utilizza oltre 32.000 colori su schermo e muove qualcosa come 240.000 poligoni, tutti mappati. I suoi unici limiti sono costituiti dall'impossibilità di giocare in due o più contemporaneamente e dal numero limitato di tracciati (ce n'è uno solo!). **Ridge Racer** è attualmente previsto per Sony PS-X, e dovrebbe essere pronto per il prossimo novembre, quando la macchina sarà lanciata



*D'accordo, anche **Ridge Racer** non è male, ma **Daytona** è un'altra cosa...*

CREDIT 0



in Giappone (ma non in Europa e America, dove sarà disponibile ufficialmente solo a partire dal settembre del 1995). Si vocifera che possa uscire anche una versione per Saturn... In ogni caso, sarà una bella gara!

ai possessori di PC, è esaltato dalle capacità tecniche superiori delle nuove macchine a 32-bit della Sega. Infatti queste ultime incorporano chip dedicati, mentre negli home computer tutti i calcoli matematici vengono la-

sciati alla CPU. Il "Gouraud shading" è molto simile al "light sourcing", ma aggiunge una dose notevole di realismo estetico a ogni

poligono, colorandolo in maniera da integrarlo perfettamente con gli altri poligoni. Il risultato è semplicemente spettacolare!







## VIRTUA FIGHTER

Titolo: Virtua Fighter  
Casa: Sega  
Macchina: Saturn  
Genere: Picchiaduro  
Uscita: 1995

**Virtua Fighter:**  
il suo punto di  
forza è l'impag-  
giabile realismo che lo caratterizza. In questa sequenza, tratta dalla versione Saturn, potete vedere  
una delle mosse più spettacolari del gioco. Jacky schiena il malcapitato avversario e poi gli tira un cal-  
cione alla massima potenza contro l'avversario. Semplicemente massicci!



**E**vai con il "first-look" a Virtua Fighter, il picchiaduro più rivoluzionario degli ultimi anni! Mega Console vi porta "behind the screens", per toccare con mano le meraviglie delle nuove macchine a 32-bit della Sega. In que-

grafare un monitor tremando per l'entusiasmo non è facile...

...Tuttavia, vorremmo tranquillizzare tutti i lettori sulla qualità di VF: il gioco è assolutamente identico alla versione arcade, anche se manca, ovviamente, quello splendido schermo a retroproiezione da 50 pollici del cabinato deluxe. La tecnologia a 32-bit della Sega, sviluppata insieme alla Hitachi, è perfettamente in grado di vincere scommesse impossibili come convertire alla perfezione Virtua Fighter, impresa assolutamente proibitiva per tutti gli altri si-

stemi sul mercato. Gli SH2 sono stati progettati per gestire e animare un grande numero di poligo-

ni. Centinaia di migliaia. Le foto sono tratte dalla versione Saturn, ma come avete potuto leggere il mese scorso, la versione Mega 32 sarà addirittura MIGLIORE di questa. La

velocità del coin-op e della conversione è IDENTICA, e il risultato è pazzesco: sembra di trovarsi di fronte al cabinato del valore di 30 e passa milioni che impazza da mesi nelle sale giochi di tutto il mondo.

## INCREDIBILE REALISMO

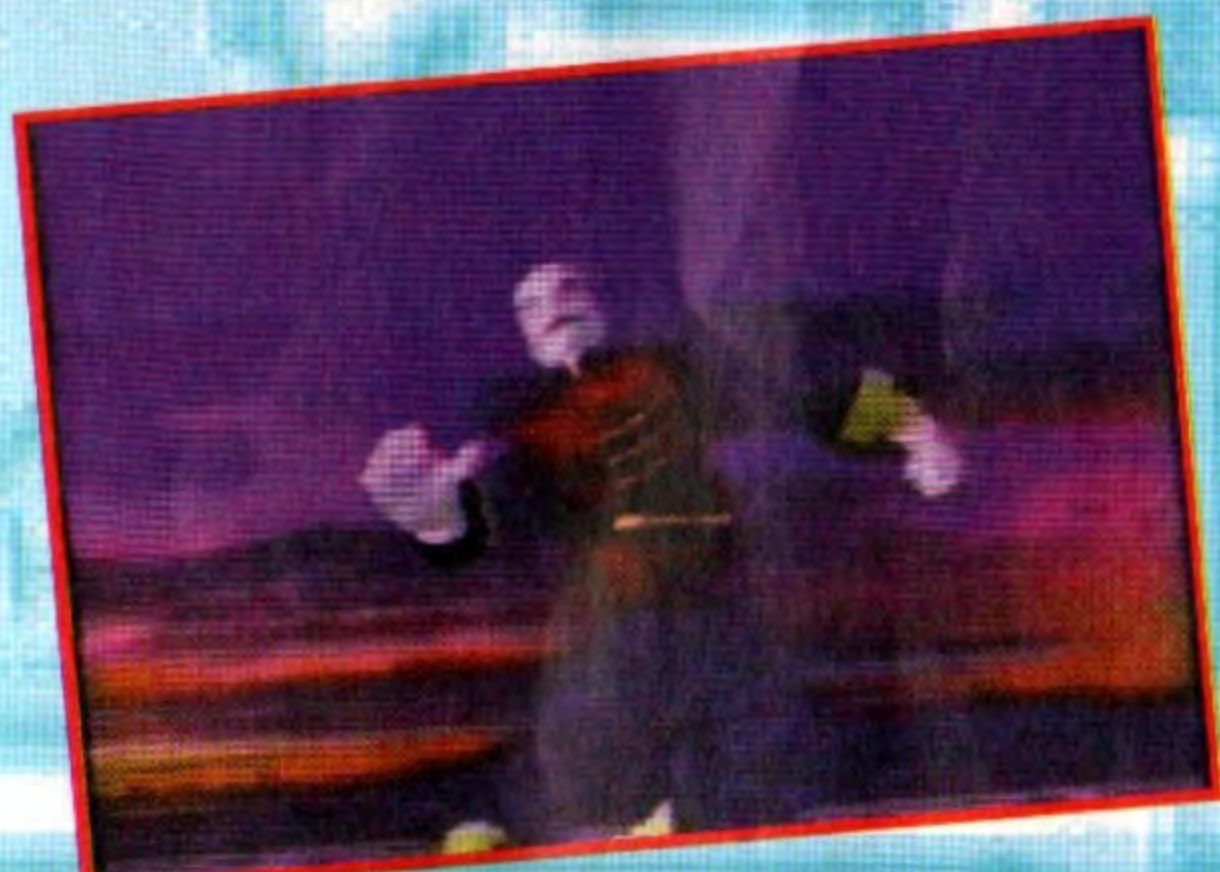
Prendete il genere dei picchiaduro. Prima di Virtua, tutto ciò che avevamo visto erano giochi bidimensionali. Da Kung Fu Master a Super Street Fighter 2 Turbo non ci sono stati miglioramenti sostanziali, ma solo estetici e strumentali. E' come se avessimo giocato lo stesso

ste pagine potete vedere immagini a profusione tratte dalla versione Saturn, ormai quasi terminata. Se la qualità delle foto non vi pare eccelsa è solo perché foto-

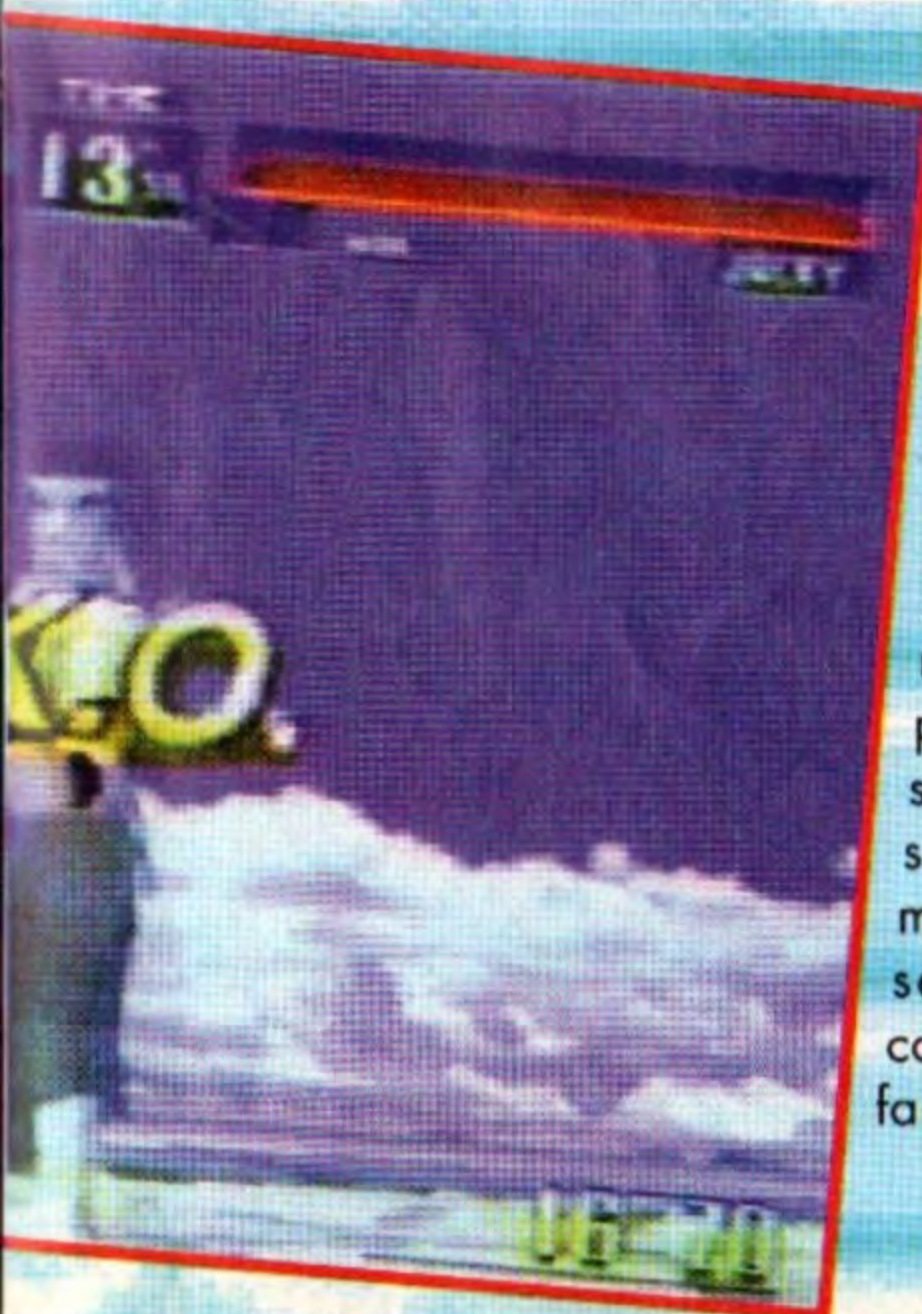




# SATURN



**I Replay sono epici: essendo tutto calcolato matematicamente, l'azione può essere riprodotta da qualsiasi angolazione!**



titolo per anni, senza accorgersene. Poi è arrivato **Virtua** e le cose sono cambiate. Di fronte alla fluidità delle animazioni del capolavoro Sega, tutti i picchiaduro precedenti appaiono di colpo obsoleti. Tired. Old. Ma soprattutto assolutamente irrealistici. Non sembrano più veri combattimenti, ma fuffa in 2D...

## GRAFICA POLIGONALE: HYPE O ARTE?

Per creare gli scenari più realistici, Mega 32 e Saturn fanno uso di sofisticati processori a 32-bit che creano un ambiente poligonale. Gli stessi lottatori sono

potente può farlo in maniera fluida e convincente. Il realismo con cui si muovono questi lottatori rende l'azione ogni volta diversa: il combattimento viene ripreso da ogni angolazione possibile e sembrano non esserci limiti alla possibilità di

risultato è qualcosa di veramente impressionante. Per concludere: la grafica poligonale della Sega rappresenta una vera rivoluzione nell'ambito del divertimento elettronico e questa tecnologia sarà presto in tutte le case.

## MA NON E' FINITA!

Non vedremo solo giochi poligonali su Saturn e Mega 32. Infatti, la tecnologia Hitachi renderà possibile upgradare in maniera fenomenale i "vecchi" titoli in 2D, come **Streets of Rage**, **Sonic**, **Shinobi**. Lo stesso **Super Street Fighter 2 X** non sarà più lo stesso. Gente: come dicono alla Hudsucker Proxy, "The Future is Now".



**Akira esulta per la vittoria con uno spettacolo calcio alto - fenomenale, come del resto la sua espressione soddisfatta sul volto...**

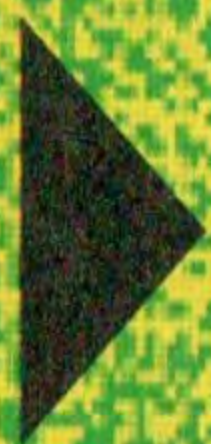
**Poteva mancare lo schermo illuminato dal basso? certo che no, eccovelo qua in pieno volto!**

costituiti da oltre 1.500 poligoni. Muoverli significa calcolare in tempo reale gli spostamenti di ogni singolo poligono di cui sono formati. Chiaramente solo un sistema di gestione molto

espressione del lottatore. Gli spettacolari replay accrescono questa sensazione ed il





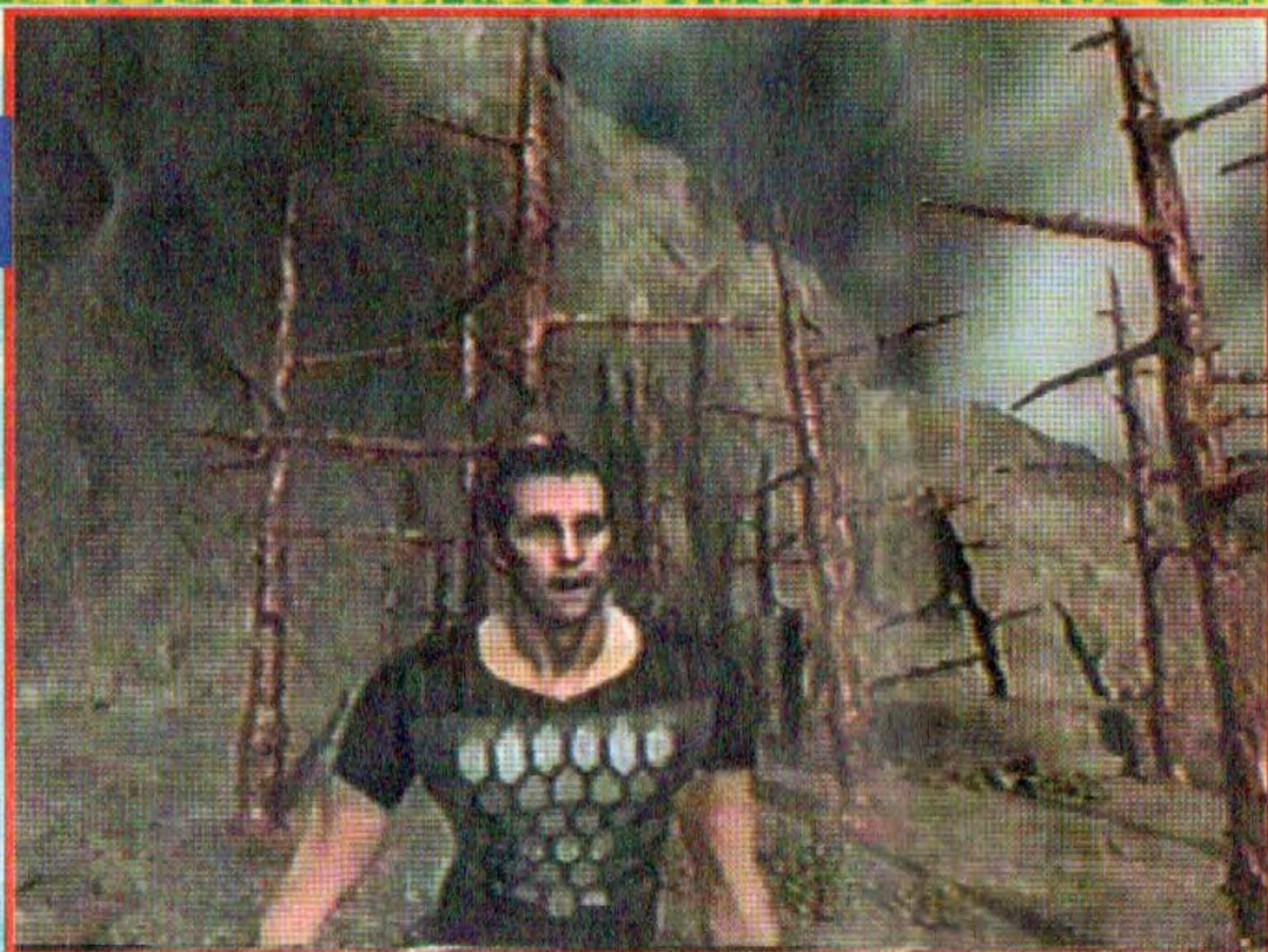


## DUEL

Titolo: *Duel* (non definitivo)  
 Casa: Acclaim  
 Genere: Picchiaduro  
 Macchina: Saturn  
 Uscita: 1995

**L**a Acclaim ha pubblicamente annunciato che supporterà tutte le nuove macchine sviluppate dalla Sega: Titan, Saturn e Mega

32. Il primo titolo a 32-bit è stato presentato ad un ristretto numero di giornalisti. **Mega Con-**



**Duel, il primo gioco per Saturn in Full Motion Video?**

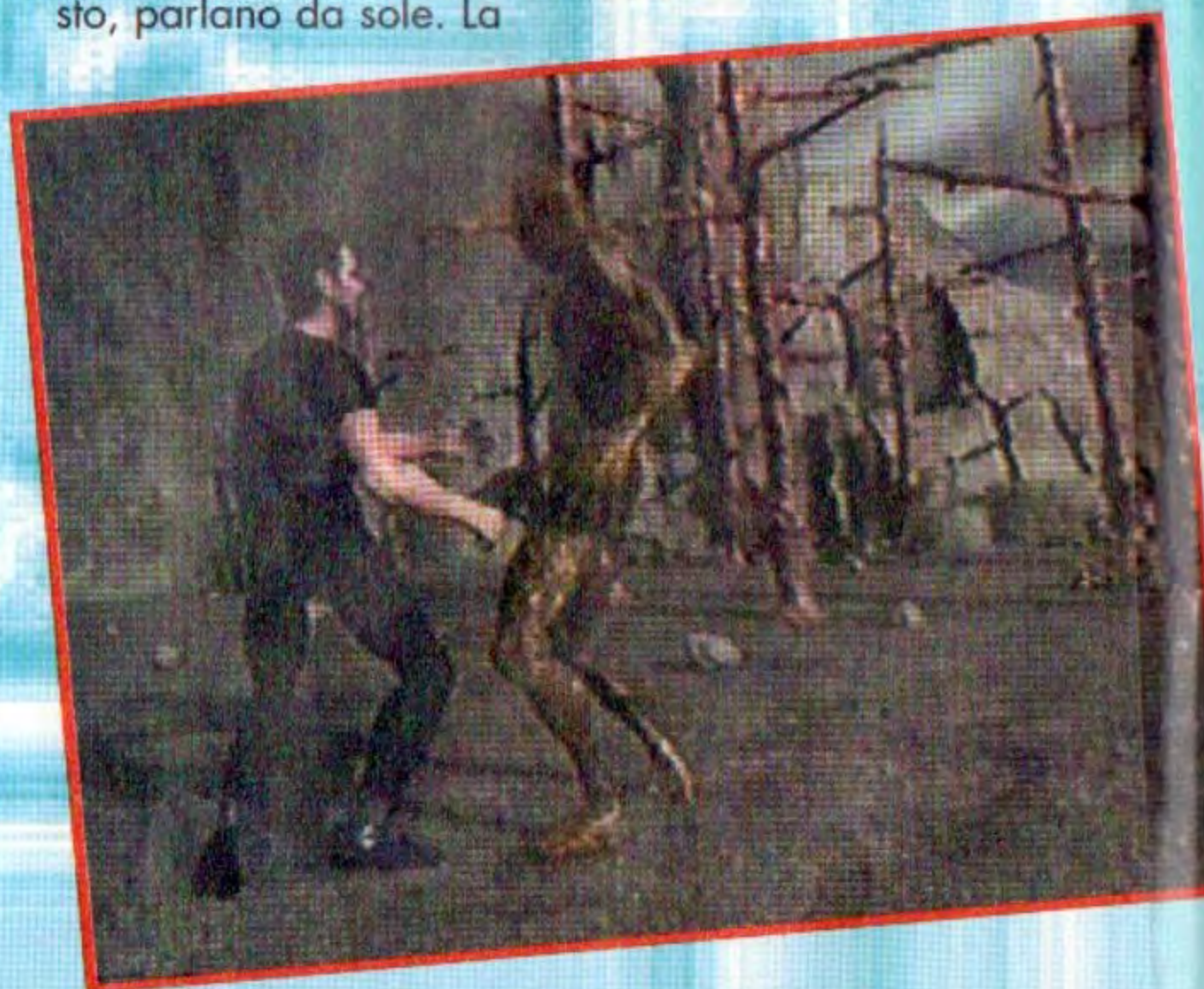
prima cose che noterete è che **Duel** non fa uso di grafica poligonale, ma di full motion vi-

deo. I personaggi sono effettivamente generati e animati dal computer - i programmatori dell'**ATG** (Advanced Technologies Group) hanno digitalizzato i movi-

sole ovviamente c'era. Il gioco presentato è **Duel**, un favoloso picchiaduro per Saturn che vanta una grafica semplicemente sensazionale. Le foto, del resto, parlano da sole. La



**Il demo che abbiamo potuto vedere di Duel aveva come protagonista questo campione di bellezza animale...**





# SATURN

## ACCLAIM NEWS

**Antefatto:** qualche mese fa, la Acclaim è stata letteralmente droppata dalla Williams, il gigante dei coin-op che ha creato alcuni dei titoli più gettonati del 1993 (due tra tutti: **NBA Jam**, **Mortal Kombat 2**, senza dimenticare un paio di classici del passato come **Smash TV** e **Robotron**). Alla scadenza del contratto con l'Acclaim, la Williams ha infatti stretto un'alleanza strategica con la Nintendo per lo sviluppo di videogiochi per Project Reality. Il primo gioco previsto, **Killer Instinct**, un clone di **Virtua Fighters**, uscirà nelle sale giochi entro le fine del 1994 e sarà quindi convertito per la versione casalinga della console a 64-bit Nintendo.

**Fatto:** La Acclaim, non si è persa d'animo, ed ha stretto un'alleanza con un altro colosso dei videogames: la Sega (yeah!). **Duel** è la prima conseguenza di questo accordo. Se amate le statistiche, vi ricordiamo che rispetto al 1992, gli introiti della software house americana sono cresciuti del 97%, che corrispondono a 11 milioni di dollari di guadagno (oltre venti miliardi di lire). Recentemente la Acclaim ha acquistato la Voyager Communications, l'editore della Valiant Comics, una delle più importanti case di fumetti indipendenti degli States. E' chiaro che dovremo aspettarci tonnellate di videogiochi ispirati agli eroi Valiant, come i popolarissimi **Bloodshot**, **Turok** e **Magnus Robot Fighter**... Concludiamo con la notizia che la Acclaim ha acquistato i diritti per realizzare la versione Megadrive di un film attesissimo: **Alien 4**. Non aspettatevi di vederlo al cine settimana prossima perché la sceneggiatura non è ancora terminata...

menti di alcuni modelli per poi ricoprirli di texture. Grazie alle sofisticate animazioni del Saturn è risultato finale è veramente epocale. Il demo, della durata di una decina di minuti, illustra l'impari combattimento tra un alieno gommoso che sembra uscito da un B-movie americano degli anni '50 e un umanoide. Nelle scene più spettacolari, si vede il mostro

scaraventare l'umano contro una roccia, riprenderlo per poi spatacciarlo addosso ad un albero. L'azione è ripresa da diverse angolazioni: non avevamo mai visto un simile realismo in un videogioco prima d'ora. Lo scenario, desolato, crea un'atmosfera che ritroviamo solo nei film di Stanley, il regista di **Hardware** e **Demoniaca**. Epico!





**Forza ragà che con la Grecia sarà una passeggiata...**

## REVIEW



**F**inalmente è arrivata! La più attesa, la più osannata, la più ambita alla vigilia dalle software house: stiamo parlando della simulazione ufficiale dei campionati mondiali di calcio. Tanto per cambiare è la US Gold a essersi impadronita dei diritti su



Olimpiadi alle gare regionali di pelota basca, e altrettanto regolarmente spreca tutte le occasioni partorendo giochi mediocri. Con la speranza, suffragata dalle notizie che girano

da tempo su questo gioco, che questa volta la casa britannica avesse fatto qualcosa di buono abbiamo provato per voi questo atteso titolo...

**World Cup USA 94**

**Basteranno sette uomini in barriera contro il temibile Kundakar?**

utilizza un'inquadratura "a volo d'uccello" e si caratterizza per un'elevata flessibilità delle opzioni. Nell'eterno dibattito fra simulazioni calcistiche (la palla deve stare incollata al piede oppure schizzare via "alla Kick Off"), **World Cup** si pone in una posizione intermedia: è infatti possibile regolare il grado di controllo della palla da parte del giocatore, potendo così cambiare completamente l'azione di gioco. Una scelta intelligente che dovrebbe accontentare tutti...



**Niente da fare! Questo "artellino gaillone" te lo sei proprio meritato...**

**Il Trap sarà anche in Germania, ma il vecchio "palla lunga e pedalare" rulla ancora supremo!**

questo evento, cosa che ormai fa regolarmente per tutti i grandi eventi sportivi, dalle

## PIU' TECNICA O PIU' TATTICA?

**World Cup** si sviluppa su due livelli: quello tattico e quello del gioco vero e proprio. Per avviare al fatto che molti titoli calcistici presentano una o più azioni in grado di assicurare il gol (il tiro da metà campo in **Kick Off 2**, il corner o rientrare nella prima versione di **Sensible...**), la US Gold ha studiato una serie di tattiche

molto flessibili e dinamiche che permettono di cambiare la propria disposizione tattica in campo in qualsiasi momento. Se vi accorgete quindi che subite un tipo di azione ripetutamente, potete prendere subito le contromosse più efficaci, così che gli attaccanti si trovino immediatamente sbarrata la strada del gol.





# P USA 94



**Come potete vedere alle spalle del portiere, questo gioco non è assolutamente sponsorizzato...**

## COMMENTO



Ho provato a lungo **World Cup USA 94** e devo dire che è un gioco pieno di controsensi: presenta il miglior metodo di passaggi mai visto su computer, ma la presenza di diverse tattiche sicure per segnare lo rende molto presto noioso. Per ovviare a questo la US Gold ha inserito un menu di tattiche durante il gioco che però ottiene solo il risultato di spezzettare la partita. Certo, c'è una miriade di opzioni disponibili, che realmente cambiano le condizioni di gioco, ma per il resto è ben poca cosa. Una cartuccia che non parte sicuramente come favorita per la vittoria della palma di miglior simulazione calcistica.

## ABRACADABRA, ABRACADU', IL MONDIALE LO FAI TU

Se c'è una cosa che non manca a **World Cup USA 94** sono sicuramente le opzioni. In aggiunta alle solite scelte per uno o due giocatori, alle condizioni del tempo e alle caratteristiche

della partita, potrete regolare molti altri parametri. Abbiamo già accennato alla possibilità di cambiare tipo di controllo di palla, ma vi farà piacere sapere che è possibile "editare" le

squadre a proprio piacimento, dai nomi dei giocatori fino alla tenuta. Se volete far partecipare la Cremonese ai mondiali americani ora potete!



**Te l'avevo detto che lo tirava a sinistra...**

## COMMENTO



Difficile aggiungere qualcosa a ciò che ha detto Puck, anche perché siamo tutti un po' delusi per l'ennesima licenza sprecata dalla US Gold. La grafica è veramente mediocre e durante il gioco non si sente minimamente la tensione che dovrebbe avvolgere una partita di calcio. Ad affossare definitivamente la giocabilità ci pensano le azioni standard per segnare, che trasformano ogni avversario in un semplice birillo da saltare per poter andare in gol. Le opzioni risolvevano un po' le quotazioni di questa cartuccia ma non si può passare la vita nello schermo del menu: prima o poi bisogna shiftarsi sul gioco vero e proprio e in quel momento... A buon intenditor poche parole...

**Miei! Scusa tipo, guarda che quelle 100 lire sono mie: le avevo perse nell'ultima partita domenica scorsa...**

US GOLD

presents

World Cup USA 94

All Programming, Graphics and Music by



## CASA PRODUTTRICE

US GOLD

## GENERE

SPORTIVO

## DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

## VERSIONE

EUROPEA

## NUMERO GIOCATORI

1/2

## GRAFICA

79

▲ La presentazione è carina e gli sprite sono piuttosto piccoli, ma ben realizzati. L'aspetto generale del gioco è molto realistico.

## SONORO

61

▼ Per definirlo con un solo termine potremmo dire che è asettico. Sia gli effetti che la musica non sono realizzati malissimo, ma sono un po' freddini e non rendono l'atmosfera del gioco.

## GIOCABILITÀ

70

▲ Iniziare a giocare non è difficile, anche se per effettuare buoni passaggi bisogna allenarsi per un po'.  
▼ E' decisamente difficile segnare.

## LONGEVITÀ

67

▲ Il gioco può essere variato in ogni suo aspetto creando così un'infinità di tornei uno diverso dall'altro.  
▼ Sfortunatamente non consente un divertimento altrettanto lungo.

## GLOBALE

67

Un gioco strano, che potrebbe riscuotere un incredibile successo ma che, parte sfavorito rispetto alla maggior parte di concorrenti.



## REVIEW



*Questa foto più che un film di Bruce Lee, mi ricorda Lionheart con Van Damme...*

**Q**ui in redazione sono quasi tutti del parere che

**Dragon: La Vera Storia di Bruce Lee** sia stata una lettura poco verosimile della vita dell'attore. Siamo d'accordo che fosse il più

grande esperto in arti marziali nella storia del cinema, ma che dire della scena in cui sgo-mina sette-otto cuochi armati di mannaia in una volta sola? Hmmm... Comunque, se il film è stato effettivamente una fedele rappresentazione della



*E vabbé, quante storie solo perché ho criticato il dessert...*

## ENTER THE (LITTLE) DRAGON

**Dragon** utilizza le scene di lotta di maggior rilievo che si siano viste nel film, a cominciare da un corpo a corpo con un marinaio munito di catenaccio, cui segue uno scontro con un cuoco armato di mannaia da macellaio. Foto digitalizzate tratte dal film spianano la strada alle successive scene di lotta e mantengono il giocatore al corrente delle vicissitudini di Bruce. E come il film, anche il gioco segue l'ingresso di Mr. Lee nel mondo del cinema, proponendo uno scontro in due fasi sul set di **The Big Boss**. Altri particolari del film sono stati sapientemente usati nel gioco, come i tre specchietti che il padre di Bruce consegna al figlio, i quali servono a rappresentare le sue vite rimanenti, e una serie di sottogiochi intesi a mettere alla prova la velocità e l'agilità di Bruce.

## BRUCE CHI?

Come in molti picchiaduro, l'energia di Bruce è visualizzata sotto forma di barra, al vertice dello schermo. Sotto questa, però, c'è una barra secondaria che indica la potenza del "ki" di Bruce, ossia del suo potere mistico. Spostandosi sul margine sinistro dello schermo e premendo il pulsante di Start in simultanea con il pad, le configurazioni delle mosse di Bruce vengono leggermente alterate, aggiungendo mosse speciali come salti mortali e calci a raffica al suo repertorio.

sua vita, la Virgin ha tutti i diritti di tirare un sospiro di sollievo. Se bisogna credere a Hollywood, Bruce si è fatto strada nella vita mediante una serie di straordinari combattimenti, a cominciare da una lotta con un manipolo di marinai americani, cui è seguita quella con i summenzionati cuochi, per poi acqui-

stare finalmente la fama in pellicole come **The Big Boss** grazie alla sua bravura nel... prendere a ceffoni la gente. La Virgin ha ricreato questi e altri tumultuosi eventi nel picchiaduro a 11 stage che è **Dragon**, ambientando ogni combattimento all'interno di un'area di gioco a scorrimento orizzontale. Go for it, Bruce!

## BRUCE LEE 2

Oltre all'opzione per il singolo, **Dragon** ne contiene anche una per consentire a un secondo giocatore di partecipare alla lotta. I programmatori della Virgin speravano di poter usare la moglie di Bruce, Linda Lee, come secondo giocatore, ma la cosa non ha avuto seguito, così è stato invece usato un secondo sprite di Bruce, anche se vestito con un paio di pantaloni di diverso colore. Questo secondo combattente ha però l'onere di togliere di mezzo il secondo cuoco che appare nelle cucine.



*In due contro uno si mena mooolto meglio...*



*Non era proprio questo che intendevo quando vi consigliavo di mettere le catene...*





Pettinatura afro, kimono, atteggiamento ostile... Ma è uno del Wu-Tang Clan!!!

## COMMENTO



**Dragon** è il gioco perfetto per una licenza da tramutare in picchiaduro. Nel film, Jason Scott-Lee si avventa su otto persone alla volta, personaggi come i cuochi muniti di mannaia sembrano fatti apposta per apparire in un beat 'em up e durante la sua vita, Bruce viene assalito da ceffi come se ne vedono solo al cinema. Dalla versione preliminare che ho visto, **Dragon** buttava abbastanza bene, ma il gioco definitivo è costellato di gravissime pecche. Per dirne una, durante il combattimento, Bruce viene spesso stordito e non c'è modo di farlo tornare in sé, permettendo così agli avversari di sottrargli ancora più energia. Oltre a ciò, le mosse sono un po' lente a venir fuori e questo rende le cose ancora più frustranti. **Dragon** poteva essere un grande gioco. Fa una bella figura con i suoi grossi sprite e le sue mosse spettacolari, ma gli errori madornali che manifesta la sua struttura di gioco rendono **Dragon** la classica occasione mancata.



Eccheè, la versione orientale di Wolverine?



Il ghiaccio nelle bibite fa male, ma vi posso assicurare che prenderlo in faccia è molto peggio...



Se volete sopravvivere mettete KO questa dannata armata di falce... Come si chiama? Ah sì, la Morte...

## SAMURAI SENZA PAURA

Nel film, i sogni di Bruce vengono sovente turbati da un gigantesco demone Samurai. Bruce si ritrova in un cimitero avvolto nella nebbia con lo spettrale guerriero che incombe su di lui per una lotta all'ultimo sangue. Una lotta che Bruce alla fine perde. Il gioco usa il Samurai come boss finale, ma ogniqualvolta Bruce perde tutte e tre le sue vite, uno scontro a tempo con il guerriero permette al giocatore di continuare. Ammesso che riesca a batterlo, s'intende...

Sì, prendimi a calci in faccia... sì, con gli stivali



## COMMENTO



Non sono un fan di Bruce Lee e non ho visto il film sulla sua vita, ma so riconoscere un buon picchiaduro quando ne vedo uno... e **Dragon** non lo è. **Dragon** è una vittima di quel genere di pecche nella struttura di gioco che mettono in pericolo ogni picchiaduro. Tanto per cominciare, il fatto, già menzionato da Simon, che Bruce non riesca a riprendersi una volta stordito, cosa che crea le prime frustrazioni nel giocatori. Come se ciò non bastasse, le mosse sono poche e poco diverse fra loro: niente a che vedere con la sessantina di mosse incluse in **Eternal Champions**. **Dragon** è certamente uno dei picchiaduro più pregevoli sotto l'aspetto visivo e sonoro (da segnalare, per quanto concerne il primo, la grandezza degli sprite e la spettacolarità di certe mosse come quella che fa uso dei nunchaku e per quanto riguarda il secondo, i mitici urletti di Bruce), ma il resto del gioco non è immune da lagnanze.



CASA PRODUTTRICE

VIRGIN

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1-3

GRAFICA

90

▲ Sprite voluminosi e fondali di eccellente fattura, tali e quali alle loro controparti cinematografiche

SONORO

84

▲ Musiche adeguate e tutti i soliti rumori e urletti da picchiaduro

GIOCABILITÀ

72

▲ Familiarizzare con i picchiaduro è sempre divertente...

▼ ...ma i comandi imprecisi e l'iniqua struttura di gioco smorzano l'entusiasmo

LONGEVITÀ

76

▲ Zeppo di avversari, e il boss finale è un duro con la D maiuscola

▼ Le irritanti pecche del gioco rovinano quella che poteva essere un'ottima licenza videoludica

GLOBALE

77

Una perfetta licenza da beat 'em up sprecata in un gioco che è proprio come un film di Bruce Lee: bello da vedere, ma privo di contenuti



## REVIEW



Si ringrazia:  
**Console  
Generation**  
per il CD



Beccatevi un frame di una delle numerose sequenze d'intermezzo di WC

Colpiti, accidenti! Occhio che non avete moltissima energia a disposizione...



**I**n the distant future, Mankind is locked in a deadly war..." Parole che non si dimenticano, quelle della presentazione di **Wing Commander**, uno degli sparatutto spaziali in soggettiva più famosi nella storia dei videogiochi per qualsiasi sistema. Così come non si possono dimenticare le immagini che seguono a quelle mitiche parole: un violento scambio di fuoco fra due caccia appartenenti alla Confederazione Terrestre (in parole povere, i Buoni) e tre navi di Kilrathi (i Cattivi), risolto con l'esplosione di due fra queste ultime. Quindi il titolo del gioco e i credits

in puro stile cinematografico. E dopo questa esaltante introduzione, il gioco vero e proprio ha inizio. Dapprima su PC, poi sul Super Nintendo, **Wing Commander** ha riscosso in ambedue le versioni un grande successo, talmente grande che il sequel, **Wing Commander II**, non si è fatto attendere troppo. Quest'ultimo titolo, originariamente disponibile per PC, dovrebbe fra breve vedere la luce anche sul Megadrive. Intanto i possessori di un Mega-CD, se vogliono, possono già da ora cimentarsi con la conversione su dischetto d'argento del primo storico capitolo. Resta da

## GLI AMICI DEL CIRCOLO



Ehi, ma quel cabinato sarà forse quello di Daytona GP?

Ecco il simulatore che vi permette di fare pratica prima del combattimento vero e proprio



Prima di andare a fare il tirasegno con le navi dei Kilrathi, è bene fare una capatina al circolo degli ufficiali. Del resto quella del club è la prima schermata ad apparire una volta inseritivi nel gioco, quindi non avete scelta. Nel club, con l'ausilio di un cursore a freccia, potete parlare con l'equipaggio dell'astronave, rappresentato di volta in volta da una differente coppia di colleghi piloti e, in pianta stabile, dal corpulento bar-

man del club; dare un'occhiata al tabellone dei record, ove è segnata la vostra posizione in classifica sulla base di quante missioni avete effettuato e quanti nemici avete abbattuto; infine, fare un giro sul Train Sim, un apparecchio che vi permette di affinare le vostre abilità di pilota e combattente in uno scontro simulato con quattro differenti categorie di astronavi Kilrathiane. Bella la vita del guerriero stellare, eh?



Cosa cavolo ci fa un pilota di motocross in Wing Commander?





## WING COMMANDER

CASA PRODUTTRICE

MINDSCAPE

GENERE

SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

## COMMENTO



Incredibile, ma vero! La versione su CD di **Wing Commander** è tutto sommato inferiore a quella per il Super Nintendo, risalente a ben due anni fa (evito di tirare in ballo la versione PC solo perché la rivista tratta esclusivamente di console). Ad essere onesti, la grafica di **WC** su CD è di fattura sensibilmente superiore a quella della versione per lo SNES: c'è più colore, più cura nei dettagli e, a bordo della Tiger's Claw, addirittura più personale che sulla stessa astronave nella cartuccia per lo SNES. Quanto al sonoro, poi, non c'è proprio paragone (d'altronde stiamo parlando di un compact disc, che diamine!): i dialoghi che nella versione SNES apparivano come sottotitoli, nella versione Mega-CD sono pronunciati dai personaggi a viva voce, con tanto di accenti per quanto concerne personaggi esotici come Jeanette Devereaux, nativa di Bruxelles. Ciò che invece delude di brutto e fa rimpiangere la versione SNES sono proprio le animazioni, lente e scattose come non si vedevano dai tempi di **AX-101**. Assolutamente intollerabile per un gioco su CD. Non so voi, ma io passo.

## BATTAGLIE NELLA GALASSIA



Una volta ascoltato ciò che hanno da dire i vostri compagni e fatto secco qualche nemico nella dimensione virtuale del Train Sim, potete recarvi alla Briefing Room, dove un generale o simile vi dice per filo e per segno dove dovete andare e cosa dovete fare, con tanto di schemino. Una volta ricevuti gli ordini, ci si fionda automaticamente sulla propria astronave e si prende il volo. Le missioni si

articolarono in varie fasi, durante le quali farete veramente di tutto (nei limiti di ciò che si può fare nello spazio, il che a dire il vero non è poi tanto): scortare navi da carico fino al punto di ingresso nell'iperspazio, fare lo slalom in un campo di asteroidi, fare quattro chiacchiere via radio con quei brutti musi felini dei Kilrathi e, naturalmente dare la caccia alle loro astronavi. L'armamento della vostra nave comprende un paio di cannoni laser e alcuni siluri fotonici. Più missioni completerete, più avvanzerete di grado, con relativo affidamento di navi più potenti. E anche se ci lascerete la pelle, avrete sempre la soddisfazione di assistere al vostro funerale. Un funerale nello spazio per giunta!

vedere se valga la pena acquistare subito questo o avere la pazienza di aspettare l'arrivo dell'altro. Beh, dal momento che abbiamo già provato il gioco prima di scrivere queste righe, vi consiglieremo la seconda

opzione. Comunque...



Wing Commander: dal PC al Mega-CD, passando per Amiga e SNES...

## COMMENTO



D'accordo su tutta la linea con Fabio. **Wing Commander** è un titolo di un valore storico tale che una versione così mal realizzata come quella per il Mega-CD proprio non se la meritava. Okay, la grafica è curata come si deve e il sonoro è veramente ottimo (le voci in particolare), ma le animazioni fanno veramente pena, tanto sono lente e scattose: da questo punto di vista, non so se sia meglio **Wing Commander** o **AX-101**.

Considerato che le animazioni erano il punto di forza, se non la raison d'être, di tutte le precedenti versioni di **WC**, non credo valga la pena esprimere un parere sugli altri aspetti del gioco. Diciamo solo che senza delle animazioni decenti, la lotta per la salvezza della galassia risulta quasi totalmente priva di mordente, e la consapevolezza che le missioni in programma siano numerosissime e ben diversificate è poco consolante. Un CD da dimenticare.

## GRAFICA

83

- ▲ Minuziosa e ricca di colore
- ▼ Le animazioni non sono fluide o veloci come quelle delle versioni PC e SNES

## SONORO

90

- ▲ Voci digitalizzate di grande effetto
- ▲ Idem per le musiche e le esplosioni

## GIOCABILITÀ

84

- ▲ A zonzo per le stelle emulando Luke Skywalker: come potersi rifiutare?
- ▼ La lentezza delle animazioni smorza non poco l'entusiasmo

## LONGEVITÀ

83

- ▲ Soltanto le conversazioni fra i personaggi portano via molto tempo
- ▼ I tempi di caricamento sono di una lunghezza alquanto seccante

## GLOBALE

78

Un titolo mitico per **Wing Commander** si meritava una conversione per Mega-CD migliore di questa



## REVIEW



Ecco uno dei numerosi sottogiochi di DH: qui Headdy deve colpire i globi senza protezione nel giusto istante pena una bella craniata contro l'acciaio

**D**i giochi fuori di testa, su Megadrive, se ne sono visti parecchi, ma di certo **Dynamite Headdy**, l'ultimo titolo dei Treasu-



Alla Treasure hanno speso moltissimo tempo per curare la grafica: notate la ricchezza di particolari di tutte le ambientazioni



Particolarmente gustosi sono i cartelli con le indicazioni: beccatevi questo "Danger" con il mostro stilizzato...



Questo robot malefico appare proprio all'inizio del gioco e rapisce tutti gli amici del nostro Headdy: maledetto!

re, li batte davvero tutti. Non solo possiede carisma e simpatia, ma la sua realizzazione tecnica è così superba che davvero si stenta a credere a ciò che si vede. In pratica vi sarà richiesto di vestire i panni di un esserino non meglio identificato e vestito in un modo assurdo, che se ne va in giro armato di testa. Già, avete capito bene: solo mediante questa appendice sarà possibile eliminare i vari nemici che man mano vi si parano innanzi. Eh, quando si dice avere la testa dura...







Gira che ti passa...

## EH! TU, MA SEI FUORI DI TESTA?

Non siamo affatto impazziti: la caratteristica principale di **Headdy** è proprio quella di essere... fuori di testa, ovvero di usare quel coso peloso col becco che si ritrova sopra le spalle in vece di arma d'attacco. Egli (o esso, chi potrà mai dirlo...) può infatti sparare il capoccione nelle otto direzioni, non solo per offendere gli avversari, ma anche per appendersi allegramente ai vari gingilli che si trovano in calce allo schermo nonché per acchiappare i gadget che svolicchiano qua e là.

Nel caso si vogliano compiere percorsi verticali a più strati il lancio della testa (nuova disciplina olimpica?) deve essere seguito da un balzo e, in fase di volo, da un successivo lancio di capoccia per appendersi all'oggetto (che può anche non trovarsi in linea con il precedente).

Ora arriva però il pezzo forte, ovvero il cambio della testa (come giustificare altrimenti il titolo del box?) (semplicemente additando la tua beotaggine - Ndr)? Percorrendo le varie sezioni di gioco si potranno infatti incontrare piccoli sprite di forma quadrata con una minuscola testa gialla a semicerchio. Al loro interno si trovano varie effigi che cambiano di tanto in tanto: esse rappresentano i vari tipi di testa che possono elargirvi. Attenzione però poiché non tutti possono

fornire gli stessi tipi di cranio e difficilmente troverete un "contenitore" che ne contenga più di tre diversi tipi contemporaneamente. A cosa servirà tuttavia acquisire camaleonticamente simpatici musi a gogò (questa frase ti è valsa il Premio Campiello 1995/96, caro Char... Ndr)? Presto detto...

**Testone Trasparente** - Con questo tipo di testa lo sprite di Headdy perde colorazione sino a definire unicamente i contorni. Ciò servirà al medesimo quale una sorta di invulnerabilità agli attacchi avversari.



**Testone ad Aculei** - La testa zeppa di aculei torna utile nel caso in cui Headdy debba affrontare percorsi verticali e non possa fruire di passerelle o altri gadget di sorta. In pratica non dovrete far altro che lanciare la testa facendo conficcare gli aculei nella parete, spiccare in salto ed, eventualmente, riconficcare gli aculei della testa ancora più in alto.

**Testone con alette verdi** - Aumenta incredibilmente la velocità dello sprite di Headdy, lo rende più scattante e in grado di spiccare salti più lunghi previa adeguata rincorsa.



**Multi Testone** - A cosa potrebbe servire se non a moltiplicare a testa di Headdy successivamente alla fase di lancio?



**Testone Bomba** - Questa è veramente bella: non appena acquisita, la vostra testa muterà in forma di bomba a miccia. Lanciatela nelle vicinanze dello (o degli, visto che l'effetto della stessa copre un'area relativamente estesa) sprite avversario ed attendete che la miccia giunga al termine. Boom! Non preoccupatevi, un nuovo cranio ricrescerà sulle vostre spalle...



**Testone da Notte** - Occhio, poiché questo è uno dei tranelli che il gioco propone: decisamente bello da vedere, ma di ben poco reddito per la vostra persona. Acquisendolo infatti Headdy viene colto da un improvviso colpo di sonno e si accascia a sonnecchiare a terra, lasciandosi completamente privo di difese innanzi ai colpi degli avversari. Chi dorme non piglia pesci...

**Testone Aspirapolvere** - Anche questo di utilità inequivocabile: non aspira propriamente la polvere, bensì tutti gli sprite avversari nonché i gadget che si trovano nel suo campo d'azione.



**Testone a Martello** - Una sorta di power up rispetto alle craniate che potevano essere scagliate con la solita testa. Martellate gente, martellate...



**Testone di Piombo** - Altra fregatura del gioco. Come al solito divertente da vedere, ma di ben poca utilità. Acquisitelo e i vostri movimenti verranno rallentati di bella da un cranio di dimensioni enormi sotto il cui peso le povere membra di Headdy stenteranno a resistere.



**Testone Scuro** - Aumenta la gittata dei vari lanci, incrementandola praticamente del doppio rispetto alla normale testa.

**Testone Rosa-simil-maialino** - Elargisce una serie di colpi a stelletta di media gittata che si dividono in due direzioni diverse formando un paio cerchi attorno allo sprite di Headdy, uno in alto, l'altro in basso.



**Testino Microscopico** - Riduce di bella le dimensioni dello sprite di Headdy. In questo modo i nemici si dovranno sicuramente dare da fare alla grande per colpirvi ma, parimenti, Headdy impiegherà più tempo per percorrere un determinato spazio, sarà dotato di salti più brevi e più bassi e, cosa ben più importante, sarà anche dotato di un micro-testino e di una micro-gittata: Fate un pochino i vostri calcoli...

Questi, in sintesi, sono i dodici diversi tipi di testa che lo sprite di Headdy potrà acquisire man mano che ci si inoltra nel gioco. Importante è sapere che queste crape non sono cumulative; inoltre, una volta acquisita una testa, il suo effetto va sperimentato subito e non è possibile tenerla da parte per utilizzarla in futuro. Cercate quindi di usare la testa giusta al momento giusto ovvero, in parole più semplici, cercate di usare la testa! In ultima istanza ricordate che l'effetto delle teste di Headdy ha un tempo d'efficacia limitato, quindi occhio... anzi, testa!



## TE SI' MMANGIATO LA BBANANA...



*Tu mi fai girar, tu mi fai girar come fossi una bambola...*

Come detto in precedenza, Headdy può fare svariati usi della propria capocchia: oltre che lanciairla contro i vari beoti avversari, il nostro eroe può acchiappare i gadget che si trovano nelle parti alte dello schermo (banane, stellette, power up, extra life e via dicendo) in modo analogo, ovvero centrando i suddetti gadget col capoccione. Può inoltre attaccarsi con la faccia ai vari "appendini" che si trovano man mano, nonché far scendere passerelle et similia. Durante le sezioni a scorrimento il nostro Headdy si troverà inoltre di fronte ad alcuni ingressi contraddistinti, guarda caso, dalla targhetta "in": queste porte celano al loro interno i sottogiochi di cui la presente cartuccia è dotata. Alcuni fra i più caratteristici sono, ad esempio, lo stage dei soldatini a corda in cui dovrete eliminare con la capocchia un determinato numero di soldatini che vi circondano da destra a sinistra entro un tempo prestabilito. Altro capolavoro è la sezione di gioco "alla **Rainbow Island**" in cui dovrete compiere un percorso verticale appendendovi ai vari oggetti che si trovano per strada prima di essere inghiottiti dallo schermo, che scolla verticalmente inseguendo il vostro sprite. Oppure potrete dilettarvi con un sottogioco che mette alla prova i vostri riflessi colpendo piccoli beoti che stanno in gusci di metallo che si aprono e chiudono sempre più velocemente. Quanto a varietà parrebbe proprio che il presente **Dynamite Headdy** ne abbia da vendere...



*Qui lo scrolling va a 200 Km/h verso destra e voi verrete trascinati come se fosse Antani di qua e di là...*



*Maledetto gatto: col suo braccio riesce a creare un campo magnetico che ci impedisce parzialmente i movimenti...*

## COMMENTO



Va bene, avete scoperto l'arcano: non sono un grande fanatico dei giochi a piattaforme anzi, a dirla tutta, il numero di platform che annovero nella soffeca personale si può contare sulla punta delle dita della mano di un monco. Può quindi parere palese che, per ogni prodotto del genere arrivato in redazione, le prime cose che vado ricercando sono proprio le numerose lacune, lacune che da un po' di tempo a questa parte caratterizzano massicciamente i giochi di questo tipo: monotonia acuta dopo una manciata di partite, troppa similitudine fra i vari titoli tanto da farli sembrare l'uno il clone dell'altro e non si riesca più a capire quale sia l'originale, aspetti quali grafica e giocabilità generalmente nella media e via discorrendo. Vi vedo già intenti a flippare al prossimo commento. Aspettate: il fatto è che nel presente **Dynamite Headdy** non sono riuscito a scovare lacune tali da indurmi a pensare che questo non sia un titolo da consigliare caldamente agli amanti del genere e a tutti coloro che si vogliono divertire alla stragrande. Non che questo mi dispiaccia; anzi trovo che in un momento di apatia come quello che stiamo vivendo per ciò che concerne le console a 16 bit, titoli del genere possono fare la felicità di tutti gli utenti, ma proprio di tutti, perché davvero non riesco a pensare come un gioco del genere possa non piacere a qualcuno. Tecnicamente è impeccabile: superbo dal punto di vista grafico come testimoniato ampiamente dai boss di fine livello, grossi quasi come lo schermo intero ed animati in maniera divina. Stessa cosa dicasi per lo sprite di Headdy, semplicemente... fuori di testa. La grafica dei fondali potrebbe apparire a volte non troppo definita, ma sicuramente non la si può tacciare di monotonia, così come per lo svolgimento del gioco in generale. Penso di essermi spiegato in modo chiaro: se **Dynamite Headdy** è piaciuto anche a me non vedo come possa non piacere a voi.



Si, guardi, mi faccia il pieno e mi dia una controllatina ai pistoni già che è nel motore...



Un'immagine dell'intro di Dynamite Headdy: ma che fantasia hanno i Treasure?



Il primo livello è una vera pacchia e ci permette di godere in pieno degli effetti speciali, come quest'aereo che zooma avanti e indietro...

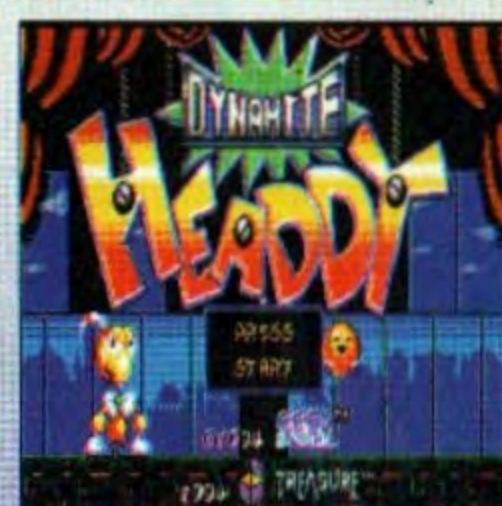


Non dire gatto se non ce l'hai nel sacco...

## COMMENTO



Credevate che giochi di bassa risma quali **Mr Nutz** o ancora **Awesome Possum** potessero offuscare la grande fama del Megadrive? Come sarebbe a dire "quale fama"? Ma quella di produrre una massiccia quantità di platform game di incredibile fattura, ovviamente! Già alcuni mesi addietro il mitico **High Seas Havoc** ci aveva deliziati con il proprio carisma e la sua simpatia, ma questo **Dynamite Headdy** va assolutamente provato per crederci. Ogni minima parte della realizzazione tecnica è curata allo spasimo: gli sprite sono tostissimi, ben definiti, animati incredibilmente bene, rapidi (beccatevi Headdy con la testa che gli imprime velocità) e dotati di una simpatia fuori del comune. Che dire poi dei colossi di fine livello? Alcuni sono di dimensioni tali che è difficile non stupirsi nel vedere come il 16 bit di casa Sega riesca a gestire sprite di quelle dimensioni. E le colonne sonore? Tutto di loro si può dire tranne che non siano in tema con lo spirito del gioco: varie e psicologicamente destabilizzanti, così come gli effetti sonori anche se, dal canto loro, sarebbero potuti essere ancora più curati. Quando però si possiede un gioco di tale portata è davvero difficile lamentarsi e non appena iniziato a giocare risulta davvero problematico scollarsi dal video, almeno sino a quando non si avrà preso coscienza di tutte le attrattive che il gioco propone, il che avverrà in un periodo non certo breve; in prima istanza per il buon livello di difficoltà del gioco, in seconda per il bilanciamento perfettamente calibrato. Ribadisco: **Dynamite Headdy** è uno dei giochi tecnicamente meglio curati e sicuramente più divertenti di questo ultimo periodo. Impossibile rinunciarvi.



CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1/2

GRAFICA

90

▲ Bello e stupendamente animato lo sprite di Headdy così come quelli avversari  
▲ Fondali discreti e buono scorrimento

SONORO

89

▲ Carini nonché vari i temi musicali  
▲ Effetti sonori non numerosissimi ma di buona qualità

GIOCABILITÀ

91

▲ Per la sua immediatezza potrebbe sembrare una bazzecola agli inizi...  
▲ ...ma andando avanti ci si rende conto della varietà di cose che si possono fare

LONGEVITÀ

91

▲ Sufficientemente estesa la struttura di gioco che annovera oltretutto un buon bilanciamento del livello di difficoltà

GLOBALE

91

Uno dei platform più fuori di testa del momento: da tempo non si vedevano prodotti così divertenti e ben curati



## 100% ORIGINALE

Essendo un gioco prodotto su licenza della FIA, **Heavenly Symphony** presenta tutti i team e i piloti originali del campionato di Formula 1 1993. Ogni macchina è stata riprodotta fedelmen-

te sia per quanto riguarda le prestazioni sia per l'aspetto estetico, curato fin nei minimi particolari (almeno nelle schermate delle opzioni). Il realismo è parecchio elevato anche nella messa a punto: Prima di scendere in pista infatti potete sistemare la vostra macchina, per farla rendere al meglio su ogni tracciato. Potrete selezionare le gomme dalla mescola migliore, i freni più adatti, la forma degli alettoni in grado di garantirvi una migliore governabilità e molte

altre cose che, solo col tempo e molta esperienza, vi permetteranno di frantumare i record di tutte le piste.

**Michael Schumacher è in testa al Campionato: scoprite qui i segreti della sua Benetton!**



**D**opo il terribile fiasco di **AX 101** ecco ci nuovamente a recensire un prodotto Sega che dovrebbe ridare slancio al mercato del Mega CD: **F1 Heavenly Symphony** (in realtà il titolo originale è ben più lungo, ma

vostra scuderia in un intero Campionato mondiale. Tutto è stato riprodotto fedelmente, dalle prove libere a quelle cro-

meno bravi, mentre in quelli di difficoltà più elevata affronterete i numeri uno del circuito FIA. Conclude la carrellata il Free Run, col quale potrete impratichirvi nella guida della vostra monoposto, su

qualsiasi dei tracciato del mondiale.

**TANTO FUMO...**

La presentazione di **Heavenly Symphony** è qualcosa di veramente esaltante (si vede chiaramente che c'è lo



per questa volta soprassediamo). Nonostante il nome "orchestra", F1HS è una simulazione di campionato del mondo con licenza ufficiale della FIA. Al volante della vostra monoposto potrete cimentarvi in tre generi di competizione diversa: il primo modo di gioco disponibile è naturalmente il Grand Prix. In questo caso dovrete superare una prova preliminare, consistente in dieci giri di un tracciato piuttosto facile, necessari per conseguire il super patentino e poi cimentarvi con la

nometrata, fino ad arrivare al warm up e alla gara. Altro modo di gioco è il 1993 Mode, nel quale vi cimenterete in emozionanti sfide testa a testa con un altro pilota. Tutti i gran premi della stagione sono divisi per difficoltà: in quelli meno impegnativi ve la dovrete vedere con i piloti

## LUNGA VITA A VIRTUA!

E' naturale che tutti i fan di simulazioni automobilistiche si stiano chiedendo se sia meglio **Heavenly Symphony** o **Virtua Racing**. Beh la risposta è semplice: puntate i vostri soldi su



**Virtua Racing: ancora il numero uno?**

ti, un tipo di macchina e poche opzioni, però si tratta di un gioco divertentissimo e dalle caratteristiche tecniche davvero superlative. Non vedo perché dovrete scegliere, fra i due, **Heavenly Symphony**: non si può neppure giocare in due contemporaneamente!

**Virtua**. In **F1HS** c'è una perfetta ricostruzione del campionato mondiale, con tutti i piloti e i circuiti, una messa a punto particolareggiata e molte macchine fra cui scegliere. Il problema è che la giocabilità è bassissima e l'azione per nulla intrigante e divertente. In **Virtua** ci sono solo tre traccia-

Si ringrazia:  
**Console Generation**  
per il CD





# HEAVENLY SYMPHONY

## PARADOSSO

Heavenly Symphony non sfrutta grafica poligonale e quindi l'ambientazione è realizzata utilizzando unicamente sprite. Il problema è che si passa attraverso questi sprite come se niente fosse! Finché si tratta di cartelloni pubblicitari o segnali stradali si potrebbe sopprimere, pensando che i programmatori abbiano optato per questa soluzione così da non rallentare eccessivamente l'azione di gioco, ma provate a correre su circuiti cittadini come



*Cosa c'è scritto su quel cartellone, Michelin?*

Montecarlo... Ai bordi della pista ci sono delle case (come nella realtà, d'altronde), ma anche attraverso questi edifici potete passare indenni: l'unico ostacolo alla vostra corsa è infatti rappresentato da alcuni cubi posizionati molto più

a lato. Certo, non è questo fattore a compromettere giocabilità di Heavenly Symphony, ma è l'ennesima dimostrazione dell'approssimazione con cui è stato realizzato.



*L'imbocco del tunnel di Montecarlo:*

*peccato che non sia una galleria visto che non ha pareti...*

zampino della Fuji Television...). Si tratta di una vera e propria sigla televisiva con tanto di canzone originale cantata e quintali di immagini rigidamente digitalizzate, tratte dalla scorsa stagione automobilistica. Se questo non fosse sufficiente per esaltarvi abbastanza, nel 1993 Mode potrete vedere, prima di ogni sfida, una sequenza animata, discretamente lunga, del pilota di turno. Pensate che ne hanno fatta una anche per Barbazza! Qui da noi

ha lasciato tutti a bocca aperta (meglio non parlare però delle reazioni che ha suscitato il gioco vero e proprio...).

### ...E POCO ARROSTO

Le dolenti note arrivano quando bisogna mettersi al volante. La visuale di gioco è molto bassa, il che rende abbastanza l'idea di trovarsi all'interno dell'abitacolo, ma non permette di vedere con sufficiente anticipo le curve, col bel

risultato di trovarsi molto spesso fuori pista. La macchina è difficilmente governabile e solo con molta pratica ed una



*Un po' di pubblicità non guasta mai...*



*Ehi, ma il tizio su quel cartellone ci sembra di riconoscerlo...*



*Evvvai, mitico Joani!*



*Una bella sosta ai box e poi... riparti di slancio!*

## COMMENTO



Inizio a pensare che i giochi belli per Mega CD, come NHL 94 o Rise

of the Dragon, siano una rarità. Heavenly Symphony è, il mese scorso, AX 101 dovevano sancire la riscossa di questa macchina: beh, se questa è una riscossa... Appena caricato FIHS si è immediatamente colpiti dall'incredibile presentazione e dalla mole di possibilità che il gioco offre, ma quando si tratta di guidare, questo CD mostra tutti i suoi limiti. E' difficilissimo mantenere la macchina in pista a causa di uno sterzo stranissimo, che non rende per niente l'effetto delle curve e come se questo non bastasse la velocità media è piuttosto bassa e i piloti in pista si muovono con il realismo di una cozza. Se cercate un gioco di guida, senza troppi fronzoli ma divertente, Virtua Racing è sicuramente quanto di meglio si possa trovare in giro. Altrimenti aspettate Daytona...





# MEGA

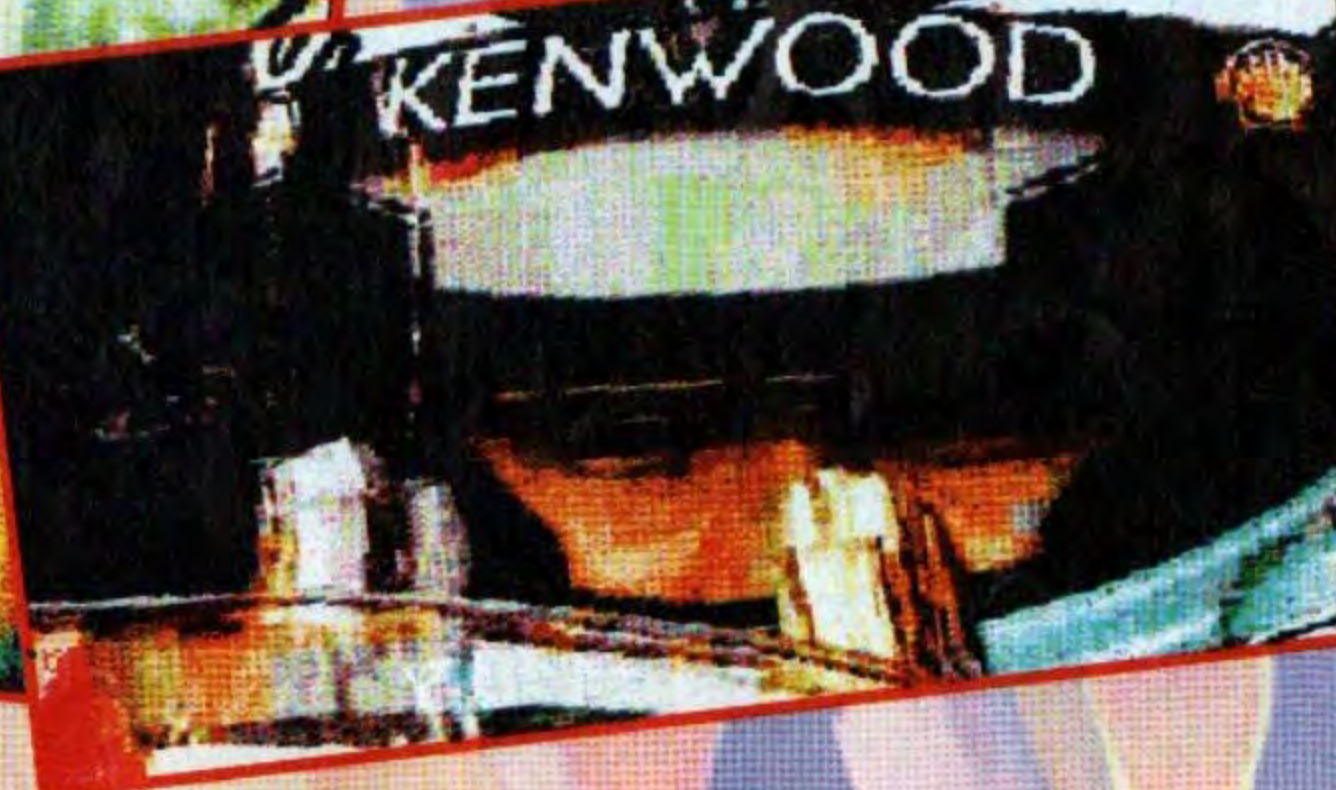
## QUALIFYING



FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP  
1993

buona messa a punto si riesce a ottenere qualcosa di buono (un po' come la Ferrari degli scorsi anni...). Se passiamo ad esaminare l'aspetto grafico, c'è veramente

di che sbellicarsi dalle risate. Gli scenari risultano spesso confusi, lo scrolling non è certo esaltante e gli avversari in pista sembrano degli zombi che aleggiano sul tracciato. Riassumendo: speravamo che le qualità del Mega CD fossero sfruttate un po' meglio.



### COURSE SELECT

ITALY  
MONZA

LAPS 10  
WEATHER FINE

FORMULA ONE



## COMMENTO



Era da tempo immemore che aspettavo **Heavenly Symphony** e, forse proprio per questo, la delusione è stata così forte. A giudicare dalle foto e dalle notizie che arrivavano mensilmente dal Giappone **F1HS** doveva essere qualcosa di galattico e invece... eccolo qua: bello da vedere, ma orrendo da giocare. Sembra addirittura che la parte delle opzioni e quella arcade siano state sviluppate da due team che non avevano nulla a che fare tra loro, tanta è la differenza in fatto di qualità. Durante il gioco, infatti, i limiti di **Heavenly Symphony** vengono tutti a galla: azione lenta, grafica tutto sommato scadente e realismo che rasenta lo zero assoluto. Tenere la macchina in pista è un'impresa ardua e a volte in curva sembra di guidare un girello anziché una Formula 1. Che tristezza!

Simon

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993

HEAVENLY SYMPHONY

CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

SIMULAZIONE

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

79

▲ Ottima nella presentazione e nelle varie schermate delle opzioni

▼ Durante il gioco tutto è confuso e lo scrolling non dà l'effetto della velocità

SONORO

90

▲ Certo, ci troviamo davanti a un Mega CD ma quello che hanno fatto alla Sega merita tanto di cappello

GIOCABILITÀ

70

▲ Molte opzioni e una ricostruzione fedelissima del campionato del mondo...

▼ ...peccato la parte arcade faccia proprio pena

LONGEVITÀ

55

▼ Non vi ci vorrà molto per rendervi conto che avete modi ben migliori di passare il tempo invece di giocare a **Heavenly Symphony**

GLOBALE

65

Questo gioco, insieme a **AX 101**, doveva rilanciare il Mega CD. Vista la pessima qualità di entrambi, fossimo i boss della Sega, inizieremmo a preoccuparci...



**VENDITA PER  
CORRISPONDENZA  
IN TUTTA  
ITALIA**



# MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia  
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)  
Fax (0573) 90.39.55

**IMPORTAZIONE  
DIRETTA  
DA U.S.A.  
E JAPAN**

Mega Drive NTSC + Game L. 249.000  
Mega Drive 2 NTSC/Pal + Sonic 2 L. 279.000  
Mega Drive 2 Ita + Game L. 299.000  
Mega Key L. 35.000  
Joy Pad 6 Button Sega L. 59.000  
Joy Pad 6 Button Honest L. 49.000  
Joy Stick 6 Button Fighting L. 99.000

### LE NOVITÀ

Brett Hull Hockey L. 99.000  
Castelvania L. 109.000  
Chaos Engine L. 119.000  
Combat Cars L. 109.000  
Dragon Ball Z L. 139.000  
Dragon Lair L. 99.000  
Fatal Fury 2 L. Tel.  
Harb Ball 94 L. 109.000  
Incredible Hulk L. Tel.  
Joe e Mac L. 99.000  
Kick Off 3 L. 109.000  
Marko's Magic Football L. 109.000  
Pete Sampra Tennis L. 109.000  
Ryan Giggis Soccer L. 89.000  
Speed Racer L. 99.000  
Subterranea L. 129.000  
Street of Rage 3 L. 129.000  
Virtua Racing L. 139.000

### I RICHIESTISSIMI

Addams Family L. 99.000  
Aladdin L. 89.000  
Art of Fighting L. 99.000  
Cool spot L. 109.000  
Dashing Desperados L. 115.000  
Eternal Champion L. 139.000  
Ex Ranza L. 89.000  
Fifa Int. Soccer L. 109.000  
Flash Back L. 99.000  
Formula 1 Racing L. 124.000  
Golden Axe 3 L. 69.000  
James Pond 3 L. 109.000  
Jungle Strike L. 109.000  
Jurassic Park L. 109.000  
Kick Off L. 109.000  
Land Stalker L. 105.000  
Last Action Hero L. 125.000  
Lethal Enforce L. 139.000  
Micro Machine L. 99.000  
Mortal Kombat L. 99.000  
NBA Jam L. 95.000  
NHLPA Hockey 94 L. 115.000  
Robocop 3 L. 109.000  
Rocket Knight ADV L. 89.000  
Senna GP2 L. 69.000

Sonic 2 L. 79.000  
Sonic 3 L. 99.000  
Tom e Jearl 2 L. 124.000  
Street Fighter 2 L. 129.000  
Street of Rage 2 L. 99.000  
Sunset Riders L. 109.000  
Thunder Force IV L. 59.000  
Tiny Toons L. 109.000  
Turtles Hyper Stone L. 115.000  
Turtles Tournament Fighter L. 129.000  
Ultimate Soccer L. 109.000  
Wimbledon Tennis L. 115.000  
Winter Olympic Games L. 129.000  
Zool L. 125.000  
Zombie ate my Neighbors L. 115.000

### LE OFFERTE DEL MESE

Another World L. 59.000  
Andre Agassi Tennis L. 69.000  
Batman Returns L. 59.000  
Bubsy L. 79.000  
Cliffhanger L. 89.000  
David Robinson Basketball L. 69.000  
Dracula L. 89.000  
E.A. Hockey L. 59.000  
Golden Axe 3 L. 79.000  
Gods L. 79.000  
John Madden 92 L. 59.000  
Kid Chamaleon L. 39.000  
Magis Saga L. 65.000  
Puggsy L. 79.000  
Sensible Soccer L. 89.000  
Tale Spin L. 65.000  
Tazmania L. 59.000  
Test Drive 2 L. 59.000  
Thunder Force 3 L. 69.000  
Thunder Force 4 L. 59.000  
World of Illusion L. 75.000

### DISPONIBILI

**VIRTUA RACING**

**E**

**STREET OF RAGE 3**

Super Nes Scart L. 259.000  
Super Famicom Scart L. 369.000  
Super Nintendo Italy + Game L. 299.000  
Joy Pad L. 36.000  
Joy Stick Programmable L. 119.000

### LE NOVITÀ

Bastard L. 159.000  
Brett Hull Hockey L. 129.000  
Bug Bunny L. 119.000  
Chaos Engine L. 119.000  
Charles Bar kley-Jam L. 129.000  
Choplifter 3 L. 99.000  
Claymates L. 109.000  
Dragon L. 149.000  
Dragon Ball Z 2 L. 179.000  
Eek the Cat L. 119.000  
Fatal Fury 2 L. 189.000  
Fifa International Soccer L. Tel.  
Young Merlyn L. 129.000  
Jammit L. 109.000  
Jim Power L. 145.000  
Joe e Mac 3 L. 139.000  
Kick Off 3 L. 129.000  
King of Monster 2 L. 189.000  
NBA Shodown Basket L. 139.000  
NHL Hockey 94 L. 119.000  
Pirates of Dark Water L. Tel.  
Ranma 1/2 4 L. 189.000  
Ryan Giggis Champions L. 129.000  
Secret of Mana L. 129.000  
Soccer Kid L. 109.000  
Side Pocket L. 109.000  
Speedy Gonzales L. 139.000  
Super Bomberman 2 L. 159.000  
Super Ice Hockey L. 129.000  
Super Metroid L. 149.000  
Super Street Fighter L. Tel.  
Tetris 2 L. 109.000  
Time Trax L. 109.000  
World Cup Striker L. 129.000  
X Kaliber 2097 L. 129.000  
4061 Bear L. 129.000

### I RICHIESTISSIMI

Aladdin L. 139.000  
Alien 3 L. 129.000  
Another World L. 145.000  
Art of Fighting L. 179.000  
Blues Brothers L. 139.000  
Bubsy L. 129.000  
Bulls VS Blazers L. 89.000  
Clay Fighter L. 129.000  
Daffy Duck L. 139.000  
Dragon Ball Z L. 99.000  
Dragon Ball Z 2 L. 159.000  
Equinox L. 169.000  
Fatal Fury 2 L. 149.000  
Kiki Kiki Kay Kay L. 129.000  
Younr Merlin L. 129.000  
Mario all Star L. 139.000  
Megaman X L. 99.000  
Mortal Kombat L. 129.000  
NBA Jam L. 129.000  
Nigel Mansell L. 139.000  
Pop Tzee Bee 2 L. 149.000  
Ranma 1/2 2 L. 149.000  
Secret of Mana L. 149.000  
Street Fighter Turbo L. 129.000  
Striker L. 119.000  
Super Mario Kart L. 119.000  
Super Volley Ball 2 L. 139.000  
Turtles Tournament Fighter L. 139.000  
Wordl Heroes L. 139.000

### LE OFFERTE DEL MESE

Alien 3 L. 79.000  
Asterix L. 79.000  
Axelay L. 79.000  
Addams Family 2 L. 79.000  
Batman Returns L. 69.000  
Cool Spot L. 89.000  
De(ad) Dance L. 89.000  
Dracula L. 79.000  
Final Fight 2 L. 69.000  
Flash Back L. 79.000  
Jurassic Park L. 89.000  
Parodius L. 79.000  
Pop Tzee Bee 2 L. 89.000  
Super Bomberman L. 79.000  
Tiny Toons L. 79.000

### DISPONIBILE

**FIFA INTERNATIONAL SOCCER**

**E**

**SUPER STREET FIGHTER (25/06/94)**

### MEGA CD

Mega CD 2 NTSC L. 539.000  
Mega CD 2 Pal L. 539.000  
CDX L. 89.000

Batman Returns L. 99.000  
Cliffhanger L. 129.000  
Dracula L. 139.000  
Dragons Lair L. 139.000  
Ecco the Dolphin L. 99.000  
Final Fight L. 79.000  
Jaguar XJ 220 L. 129.000  
Jurassic Park L. 119.000  
Lethal Enforce L. 149.000  
Microcosm L. 129.000  
Prize Fighter L. 109.000  
Sewer Shark L. 109.000  
Silpheed L. 119.000  
Sonic CD L. 119.000  
Wonder Dog L. 79.000

### PER ORDINI

**TEL. 0573/903277**

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

**I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI**





**H**ulk non è un supereroe come tanti. Personaggi come Superman, Spiderman e gli X-Men hanno in comune delle caratteristiche che ne fanno degli individui superiori, bellissimi, ammirevoli e apparentemente invulnerabili. Hulk, invece, ha sempre ispirato compassione. E' un freak, uno

scherzo di natura, un essere dalla doppia personalità tipo Jekyll & Hyde. E' dotato di una forza sovranaturale, ma non è in grado di controllarla. E' dunque sorprendente che la US Gold abbia voluto realizzare un videogioco con un personaggio così disgraziato, anche se in effetti ce n'è voluto di tempo prima che Hulk vedesse la luce!



# THE INCRED

## ◆ IL PICCOLO GRANDE UOMO ◆

Essere Bruce Banner ha i suoi vantaggi. In questa forma infatti potete intrufolarvi in alcuni condotti e passaggi di piccolo diametro, i quali conducono spesso a stanze piene di bonus. A gioco inoltrato, poi, Hulk deve usare anche la testa, dato che il superamento di alcune sezioni è subordinato all'attivazione di porte e interruttori segreti.

## ◆ UN MUTANTE IN MUTANDE ◆

Nelle storie di Hulk, la trasformazione in gigante verde si verifica quando Bruce Banner si inc... cioè, cade in preda alla collera. Nel gioco si trascorre la maggior parte del tempo nel ruolo del mutante dalla pelle verde, il che risulta utile per prendere a mazzate le legioni robotiche che stanno sul vostro percorso. Si diventa nuovamente Banner solo quando la vostra energia scende fino a un dato livello, e quando ciò accade, la morte è quasi sempre dietro l'angolo. Per tornare ancora nei panni di Hulk è necessario raccogliere gli appositi gusci di trasformazione.



## ◆ LA FORZA DI VENTI BRACCIA ◆

Hulk adopera un piccolo assortimento di mosse offensive: capocciate, lanci e pugni. In precedenza, un colpo dato dal grosso mutante verde era sufficiente a stroncare molti nemici in una volta sola, ma i robot del gioco possono sopportare fino a ben tre colpi.





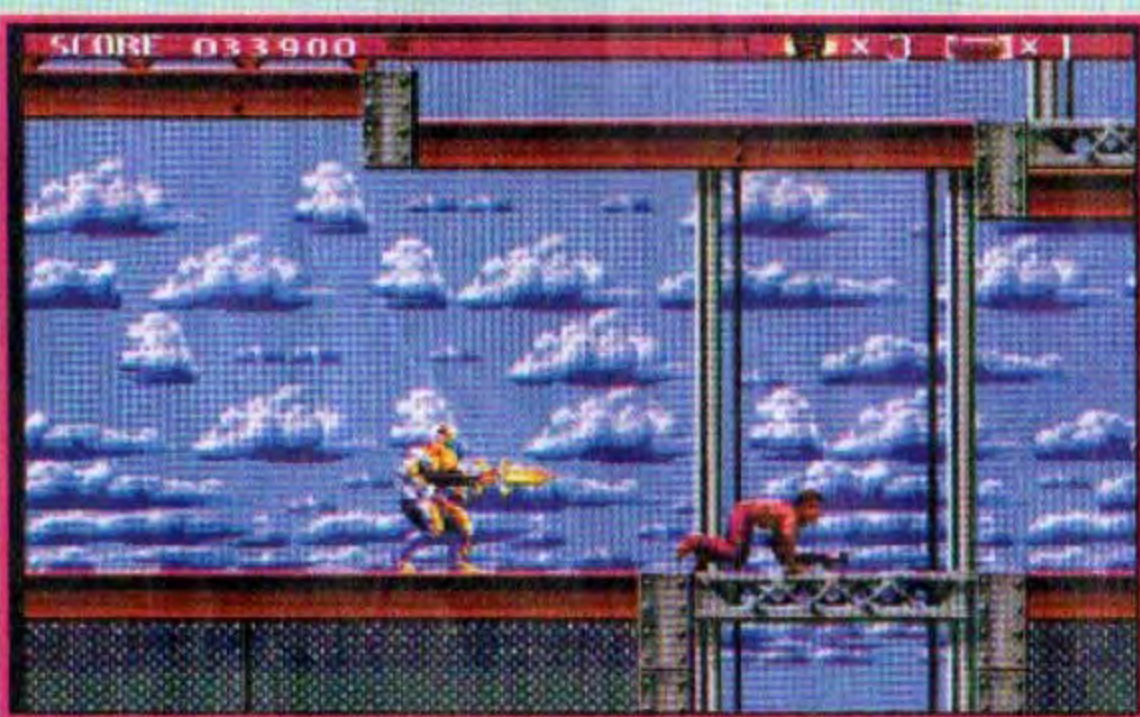
# IBLE HULK

## COMMENTO



Malgrado sia stato nelle mani della Probe per oltre un anno e mezzo e un illustre esponente del giornalismo videoludico (niente nomi, rispettiamo il suo desiderio di restare anonimo) abbia collaborato alla sua realizzazione, **Hulk** è risultato una ciofecca totale. Tutta la rabbia, il dinamismo e la forza bruta del Gigante Verde sono andate a quel paese in questo patetico, convenzionale picchiaduro piattaforma. Non è nemmeno un buon esempio del genere. E dopo la delusione data da **Superman**, **Hulk** conferma l'abilità dei programmatori nel trasformare qualsiasi supereroe in un supersfigato. Leggetevi i fumetti, è meglio!

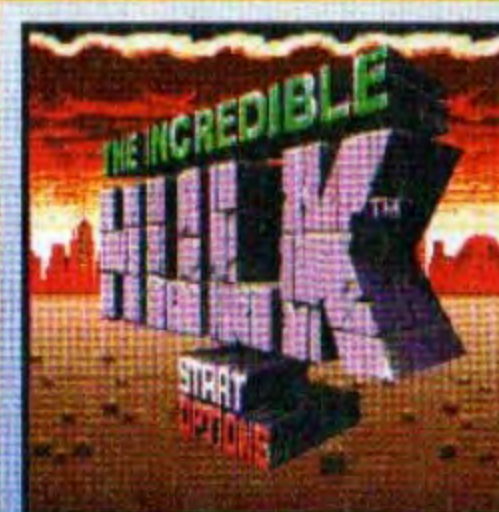
**Radio**



## COMMENTO



La versione videoludica di **Hulk** ha poco o nulla a che vedere con la sua controparte fumettistica. Quando mai Hulk ha dovuto sferare più di un pugno per demolire qualcosa? E perché mai Bruce Banner ha bisogno di gusci speciali per diventare Hulk? E perché vuole diventare Hulk, se tutti sanno che il dottore ha sempre cercato una cura per evitarlo? Certo, si potrebbe sorvolare su tutte queste discrepanze se il gioco fosse bello, ma questo è l'ennesimo scialbo platform con numerose sezioni mazzuolatorie. **Hulk** non è migliore del coin-op di **Dragon Ninja**, messo in circolazione dalla Data East quattro anni fa, e oggi come oggi, è una cosa imperdonabile. E pensare che ci è voluto oltre un anno e mezzo per tirarlo fuori...



CASA PRODUTTRICE

US GOLD

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

80

▲ Lo sprite di Hulk è disegnato splendidamente...  
▼ ...ma non è abbastanza grosso, e i fondali non sono un granché

SONORO

85

▲ Un ottimo commento musicale, simile a quello che si può udire nei cartoni animati  
▼ Effetti sonori molto convenzionali

GIOCABILITÀ

89

▲ Sarà difficile farsi tutti e cinque gli stage con un solo credito  
▼ Come platform, **Hulk** non è fra i più originali ed esaltanti

LONGEVITÀ

70

▲ Qualche appagamento a breve termine  
▼ Il gioco sembra privo di un obiettivo

GLOBALE

60

L'epiteto "occasione mancata" è un vecchio cliché, ma nel caso di **Hulk** è azzeccatissimo



## REVIEW



Jungle Book ha il tipico look fumettoso "alla Aladdin"...



**I**n linea di massima, i giochi basati sui personaggi di Walt Disney sono piuttosto belli, specie quelli per il Megadrive. *Castle Of Illusion*, *Quackshot*, *Aladdin* sono solo alcuni dei titoli disneyani che hanno furorreggiato fra i possessori di Megadrive negli ultimi mesi, grazie a una grafica superlativa e a un'ingegnosa struttura di gioco. Nonostante l'ottima realizzazione tecnica però, questi titoli erano anche un zinzino troppo facili, tanto che ai giocatori più scafati bastavano un paio di giorni per completarli.



## IN DIECI CONTRO MOWGLI

Anche se *The Jungle Book* è ambientato nella giungla, non vuol dire che i fondali siano tutti un po' simili, con la sola differenza di qualche foglia in più o in meno. E infatti non lo sono, come illustrato nella seguente guida ai livelli...



**GIUNGLA DI GIORNO** - Tanto per cominciare, una classica ambientazione da giungla tropicale. Qui Mowgli salta di liana in liana, scala piante rampicanti ed evita la semi-letale fauna locale, fra cui porcospini che sparano aculei.

**GRANDE ALBERO** - Tecniche di arrampicamento strategico sono all'ordine del giorno



quando si tratta di affrontare il Great Tree. Cavo in alcune sezioni, si possono oltrepassare le parti più difficoltose intrufolando all'interno del tronco.

**PATTUGLIAMENTO ALL'ALBA** - Questo livello è ambientato fra le cime degli alberi, a notevole altezza dal suolo. Questo significa che se Mowgli sbaglia un salto è molto probabile che piombi sulla superficie e muoia. Fortunatamente il pachidermico Colonnello



Hathi guida la sua truppa di elefanti in esercitazioni diurne, permettendo a Mowgli di sopravvivere se punta verso il dorso di un pachiderma in marcia.

**IL FIUME** - Ricordate la traversata che Mowgli effettua lungo il fiume nel cartone animato? Orbene, tale traversata è fedelmente riprodotta in questo gioco, con l'aggiunta di serpenti, scimmie assassine, porcospini feroci eccetera...

**BALOO E IL FIUME** - Mowgli approfitta della pennichella pomeridiana di Baloo sul fiume, facendosi dare uno strappo sul pancione dell'orso. La traversata però non è poi così piacevole, poiché Mowgli deve sempre esplorare gli alberi per raccogliere le gemme preziose in essi contenute. Se Baloo va alla deriva, non preoccupatevi: un altro orso giungerà dalle vostre parti in un minuto.





# GLE BOOK



**Baloo, acchiappati 'sta banana in frontel**

The Jungle Book è l'ultimo film della Disney che sia stato tramutato in videogame, e bisogna dire che si presenta molto bene. La grafica è inattaccabile,

e il sonoro non è meno lodevole. Certo la struttura di gioco non è delle più originali: si corre, si salta, si liquidano i nemici a colpi di frutta, si raccolgono i bonus... Insomma avete capito. Il gioco è stato parzialmente realizzato da David Perry, maestro del genere piattaforma, avendoci regalato titoli come **Cool Spot**, **Mick &**

**Mack Global Gladiators** e, più recentemente, **Aladdin**. Un platform con credenziali quali il marchio della Disney e il nome di David Perry merita un'occhiata a prescindere dai suoi pregi effettivi. Fortunatamente, anche il gioco vero e proprio ha i suoi perché, come capirete leggendo il resto della recensione...



## COMMENTO

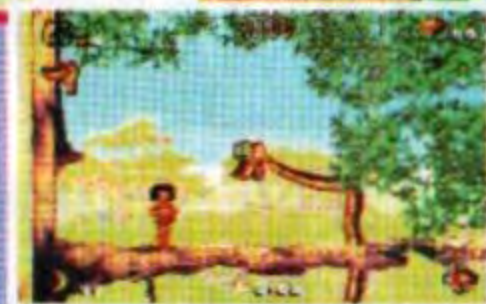


Si capisce subito che **Jungle Book** è una creazione di David Perry, anche se solo in parte. Questa però non è un'affermazione del tutto positiva. Certo, **Jungle Book** è un ottimo gioco, la grafica è grandiosa, i comandi sono eccellenti, ci sono milioni di bonus e locazioni segrete e, last but not least, è divertentissimo da giocare. Proprio come **Aladdin**, in effetti. O come

**Cool Spot** e **Mick & Mack**. Insomma, non si può negare che sia un titolo di ottima fattura. Tuttavia, a volte si ha la sensazione di averci già giocato prima. Se avete già un paio di titoli firmati David Perry nella vostra collezione, **Jungle Book** può non risultare differente quanto basta per indurvi a dargli un'occhiata. Se invece siete sprovvisti di **Cool Spot** e simili, vi esortiamo volentieri ad acquistarlo senza indugio.

## I MISTERI DELLA GIUNGLA

Questa cartuccia ha la stessa capacità di **Aladdin**: 16 Mega. Tuttavia, il fatto che **Jungle Book** sia sensibilmente più difficile e faccia uso di un codice di compressione più sofisticato lo rende di gran lunga più longevo. Un altro fattore che aumenta la longevità del gioco è l'uso dei Mystery Bonus. In ogni livello la vostra performance è misurata dal computer, che vi classifica con vari epiteti a seconda della quantità di bonus segreti raccolti. Il bonus migliore deve essere quello dello "sfigato". Perdete una vita al primo livello e verrete ricompensati con tre vite extra e 10.000 punti. Perché? Perché solo un giocatore impedito potrebbe perdere una vita al primo livello!



IL VILLAGGIO SUGLI ALBERI - Non infestato di quei beoti degli Ewoks come ne Il Ritorno Dello Jedi, questo villaggio è bensì popolato da serpenti spaventevoli e scoiattoli volanti assassini.



LE ROVINE PERICOLANTI - Essendo un tipo sciolto, King Louie si è nascosto sulla cima di una struttura piattaforma alquanto traballante.



lante. Mowgli deve scalare la struttura evitando di cadere di sotto nonché di venire a contatto con le piattaforme spinose.

GIUNGLA DI NOTTE - Molto simile a Milano il sabato sera. Scherzi a parte, si tratta di un livello popolato da pipistrelli vampiro, alberi stregati e uno stregone pazzo. No, neanche noi ricordiamo di aver visto uno scenario simile nel film.

LA DISTESA DESERTICA - L'ultimo livello. Questo scenario vulcanico è l'anello di congiunzione fra la giungla e la civiltà, ma prima che possa approdare al villaggio degli umani, Mowgli deve fare i conti con la perfida tigre Shere Kahn.



## JUNGLE BONUS

La giungla è naturalmente un posto rigoglioso, pieno di frutta, fiori e... power-up. Tuttavia, data la quantità limitata di tempo che Mowgli possiede per fuggire dai suoi confini forestali, egli non può approfittare più di tanto di questa fertilità. Per sua fortuna, il gioco presenta numerosi "bonus levels" ove il nostro gracile amico può metter le mani su alcune cosucce di valore. Vite extra, munizioni, punti bonus e simili sono distribuiti in grandi quantità su una serie di piattaforme assieme ad alcuni micidiali serpenti salterini. Mowgli dispone solamente di alcuni secondi per metter piede su questi supporti e raccogliere più bonus possibili.



## REVIEW

## CHI DICE CHE LE BANANE FANNO BENE?

Essendo un fragile e debole essere umano, Mowgli non è esattamente in grado di competere con i selvaggi e crudeli animali della giungla. Non da solo, almeno. Fortunatamente però Mowgli è un asso nell'impiego di frutti apparentemente innocui come micidiali strumenti di morte. Qui di seguito, eccovi tutti i terrificanti ordigni a disposizione del nostro piccolo Tarzan...



**BANANE** - Le banane di questa giungla sono radicalmente diverse da quelle col bollino blu. Le banane di Mowgli sono fatte di diamantite, per cui un paio di queste sono sufficienti, una volta lanciate, a stordire i nemici.



**BANANE A COPPIA** - Sebbene siano più rare a trovarsi rispetto alle singole, queste banane gemelle vantano una potenza doppia rispetto alle prime.

**BANANE BOOMERANG** - Mowgli non può immagazzinare molte banane nei suoi pantaloncini, per cui queste



banane-boomerang risultano particolarmente utili. Una volta lanciata, la banana-boomerang torna da dove è venuta, ma anziché finire nuovamente nelle mani di Mowgli, finisce fuori dallo schermo. Ciò significa che potete lanciarle una volta sola, ma avendo buona mira, potete liquidare due nemici con un solo boomerang.



**NOCI** - E' noto che le culture indigene della giungla usano spesso le cerbottane per sparare dardi ricoperti di veleno ai loro nemici.

Orbene, Mowgli non è così radicale nell'affrontare i suoi antagonisti, quindi usa la cerbottana per sparare noci dure come sassi all'indirizzo di chiunque ostacoli il suo cammino.

**MASCHERE** - Le maschere sono molto rare, ma è bene raccoglierle ogni volta che ne vedete una, poiché una volta selezionata e quindi attivata mediante la pressione del tasto di fuoco, Mowgli diventa invincibile per 30 secondi.



Anche King Louis si mette in mezzo adesso!



E hop! Evoluzioni a go-go nel primo livello bonus...



Sì, ma questo posto è una rovina...



Presto, fiocinatevi a destra che c'è una gemma che vi aspetta!

Ahaaahaaahaa ah... Tarzan, vatté a nasconne...



# GLE BOOK



Stare appesi come dei beoti con una mano sola non è proprio il massimo della vita, specie quando si ha un serpente alle calcagna...



Ed ecco il combattimento finale con Shere Khan: qui è dura, raga...



## COMMENTO



The Jungle Book è decisamente il platform più attraente che io abbia visto dai tempi di Sonic 3. La grafica è talmente stupenda da far sembrare quella di Sonic una cosa da quattro soldi. Scrolling vellutato, animazioni impeccabili, miriadi di personaggi: c'è tutto! Ma Jungle Book è anche un titolo molto giocabile, più ricco di Cool Spot e Aladdin nonché, rispetto ad essi, molto meno lineare. Per continuare con il paragone, JB è molto più impegnativo dei titoli sopracitati e presenta una quantità superiore di bonus e sezioni nascoste, il che lo rende altresì più longevo degli altri. Okay, non sarà il platform più originale della storia, ma se non disponete ancora di Aladdin o altri giochi targati David Perry, Jungle Book è la scelta migliore che potreste fare.

Paolo



CASA PRODUTTRICE

VIRGIN

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

94

▲ Impeccabile. Splendidi sprite, superbe animazioni e fondali sbalorditivi. Si vede che a occuparsi della grafica sono stati gli stessi disegnatori della Disney!

SONORO

86

▲ Tutti gli autentici suoni della giungla più eccellenti versioni digitalizzate delle canzoni del film

GIOCABILITÀ

91

▼ Non sarà molto originale (anzi non lo è per niente)...

▲ ...ma è facile da capire nonché divertentissimo da giocare

LONGEVITÀ

91

▲ Dieci livelli immensi da conquistare e una quantità di bonus e sezioni nascoste tale da tenervi occupati per una stagione intera

GLOBALE

90

Jungle Book somiglia molto a Aladdin, Cool Spot e compagnia bella, ma è nettamente più giocabile, durevole e godibile

MEGA CONSOLE 69





**T**aanti anni fa, quando il 90% delle canzoni da discoteca erano ascoltabili, i giapponesi non avevano ancora imparato a fare delle mac-

chine decenti e la Juventus si poteva considerare una squadra di calcio, impazziva in sala giochi un coin-op automobilistico chiamato **Out Run**. Il titolo in questione acchiappò alla stragrande un gigantesco nugolo di videoplayer per la sua estrema giocabilità, la varietà dei percorsi e, soprattutto se paragonato con quello che si vede-

va in giro a quei tempi, anche per la grafica massiccia. Inoltre, e forse questo è il fattore che più di ogni altra cosa ha costituito il successo del coin-op sopracitato, era innovativo: insieme ad **Hang-On**, **Out Run** è stato infatti uno dei primi titoli da sala ad introdurre i "checkpoint", i dannati passaggi in cui è possibile racimolare tempo extra per poter conti-

nuare nella partita. Con un'operazione commerciale pressoché inevitabile, la Sega buttò sul mercato dopo qualche anno il seguito di **Out Run**, intitolato con la solita fantasia che contraddistingue i giapponesi **Turbo Out Run**. La seconda puntata non era molto diversa dalla prima: c'erano diversi agenti atmosferici come la neve e il Turbo

che permetteva un'accelerazione iperbolica, ma il concept era quasi inalterato.

Di recente è uscito anche l'ultimo episodio della serie, **OutRunners**. Differenze rispetto ai predecessori? Beh, a parte il fatto che dalle voci che circolano nell'ambiente sembra che non abbia riscosso molti consensi, c'è la possibilità di sfidare un amico con due cabinati linkati, nonché quella di scegliere il proprio bolide fra 8 modelli, tutte con caratteristiche differenti. Il resto è ben poca cosa.

Inutile aggiungere che la versione Megadrive non è di molto migliore: ci sono 3 livelli di difficoltà, il modo "Arcade" e quello "Original" che vi permette di battere i record di ogni tracciato e c'è sempre il modo due giocatori contemporaneamente (con split screen, ovviamente). Che buffonata...





# INNERS

## LET ME RIDE...

Così rappava alla stragrande Dr Dre decantando le lodi della propria vettura, uno di quei poderosi "incrociatori" americani anni '70 con le sospensioni elaborate in modo tale da sollevarsi e abbassarsi a dismisura, nonché di rimbalzare selvaggiamente sull'asse anteriore e su quello posteriore (ne avrete viste qualcuna senz'altro su MTV, perché ci sono in un sacco di video - Doug E Fresh, Kriss Kross, Snoop Doggy Dogg... - con 'ste carriole assurde, ma divertenti). Divagazioni musicali a parte (e chi ha voglia di parlare del gioco quand'è una simile ciofeca?), queste auto "rimbalzanti" non sono nulla rispetto ai mezzi che vi troverete a pilotare in **OutRunners**. Eccoli in ordine alfabetico...



**Easy Handling** - Questa supercar blu ricorda molto da vicino la XJ 220: ha cinque marce, è velocissima, ma a differenza della Jaguar sopra menzionata, è molto più maneggevole.



marce, il massimo in **OutRunners**.

**Bad Boy** - Tipico modello da esibizionisti (come tutti quelli che ci sono in **OutRunners** d'altronde). Ha una collezione di tubi cromati che fanno bella mostra sul davanti e ha un'ottima potenza. Due marce.



**Mad Power** - Il nome dice tutto: è una sorta di incrocio fra la Elan e una qualsiasi Ferrari solo che, seguendo la moda automobilistica, è di un bel giallo canarino. Ah, ha ben 6

**Quick Reactor** - Il preferito dalla reda di **Mega Console**: è un maggiolone cabrio con quattro marce e una maneggevolezza devastante. Con i suoi 3 metri e 9 è il veicolo più corto del lotto.



**Smooth Operator** - Poco da dire su questo mezzo. Sembra un prototipo della Mercedes, ha due sole marce e va che è un piacere. Punto.

**Speed Buster** - Troppobbbel-



**Wild Chaser** - Beh, il modello, una dune buggy, non è niente male, ma di quel colore verdastro non la comprerei mai. E poi ha solo tre marce...



**Road Monster** - Si parlava dell'auto di Dr Dre... ed eccola qui, naturalmente in versione videogame. Di un rosa massacrante e con tanto di spuntoni sul paraurti anteriore. Tre (mele) marce.



lal! Questo clone della Ferrari è la tipica auto che vorreste avere per fare il maranza in giro il sabato sera... Due marce, ma tanta, tanta potenza...



## COMMENTO



Delusione cocente n° 1.237.012 di questo 1994, anno che, diciamolo onestamente, è stato alquanto avaro di titoli destinati a rimanere nella memoria di noi videoplayer. **OutRunners** è infatti l'ennesimo gioco automobilistico targato Sega annunciato mesi e mesi prima come il titolo a quattro ruote definitivo e che in poi in realtà si rivela una "sola". Il bello è che noi boccaloni ci caschiamo in pieno: aspettiamo con ansia il gioco, studiamo le foto, risparmiamo i soldi per la cartuccia e poi... Tac! Sbiancata totale. E' successo con **F1 Heavenly Symphony** su Mega CD e succede adesso con **OutRunners** per MD. La cosa ancor più ridicola è data dal fatto che ce lo dovevamo aspettare: il coin-op da cui è tratto il titolo in questione non è niente di eccezionale e dando una rapida scorsa ai titoli automobilistici passati per Megadrive le premesse per un bidone c'erano tutte. Beh, così è stato: non siamo ai livelli di **Out Run 2019**, ma non c'è nemmeno di che essere contenti... La grafica, se si escludono gli sprite degli automobili, è scarna al massimo, il sonoro è appena discreto e la giocabilità è alquanto limitata. Se a questo vogliamo aggiungere che il bilanciamento del livello di difficoltà è pessimo e che ho visto persone che sanno a malapena tenere in mano il joypad finirlo in poche partite, possiamo avere un quadro completo di cosa presenta **OutRunners**. Bella fregatura...







## ON THE ROAD

**OutRunners**, diciamolo, non è un gran arcade, ma in compenso è un validissimo titolo educativo. Giocando infatti potrete attraversare un gran numero di aree geografiche, ognuna caratterizzata dalla propria ambientazione e dai propri ostacoli. Le zone di cui sopra sono innumerevoli: si va dal Kenya alla Spagna, dall'Australia al Giappone, dalla Svizzera alla Cina, alla Russia, a Hong Kong... Così, quando gareggerete in Africa dovrete evitare zebre, elefanti e animali affini, mentre nel Grand Canyon dovrete vedervela con carrozze e cavalli. Peccato che anche in questo caso i programmatori abbiano preso un po' tutto alla leggera, tralasciando evidentemente qualsiasi ricerca o studio più approfondito. Il colmo poi si raggiunge a San Francisco: infatti, siamo d'accordo che **OutRunners** è pur sempre un videogioco, possiamo passare sopra il fatto che il Golden Gate sembri un ponticello di marzapane, ma i tram che vanno per strada senza le rotaie proprio non possiamo accettarli!

## COMMENTO



D'accordo, d'accordo, non mi aspettavo **Daytona USA** o **Ridge Racer**, ma dopo aver visto cos'hanno combinato quelli dell'AM2 con **Virtua Racing**, speravo che anche **OutRunners**, essendo targato Sega, potesse rivelarsi un titolo vincente. Speravo. Dopo un paio di partite infatti mi ha preso uno sconcerto paragonabile solo al gelo provato nell'apprendere che Stanley Kubrick stava per realizzare l'ennesima versione cinematografica di **Pinocchio** (la notizia, lo ribadisco, è comunque priva di qualsiasi fondamento). Poche sono le cose che si salvano in questo gioco: le schermate con i vari bolidi, le partite in due contemporaneamente (solo all'inizio però) e... ehm... le schermate con i vari bolidi. Per alcuni versi si rasenta addirittura il ridicolo: l'effetto velocità è ridicolo e, a parte quando si è colti da mal di testa lancinanti e attacchi di nausea a causa dei colori scelti per l'asfalto, gli oggetti che scorrono ai lati della strada sono di un irrealismo sconsolante. La ciliegina sulla torta (o sarebbe forse meglio dire la mosca sulla... visto il livello del gioco) è rappresentata dalla incredibile facilità con cui si finisce il gioco e, non mi stancherò mai di ripeterlo, cartuccia finita, cartuccia abbandonata. Mah, a questo punto credo non ci resti altro da fare che aspettare il Saturn...



CASA PRODUTTRICE

SEGA

GENERE

ARCADE

DISTRIBUZIONE

GIAPPONESE

VERSIONE

PARALLELA

NUMERO GIOCATORI

1/2

GRAFICA

70

▲ Carine le rappresentazioni dei vari veicoli...  
▼ ...ma per il reso è notte fonda

SONORO

71

▲ Le musiche sono selezionabili "modello autoradio" ed è possibile settare il livello del motore

GIOCABILITÀ

65

▼ Il concept è old di anni e si vede: la monotonia è perennemente in agguato

LONGEVITÀ

50

▼ Di una facilità disarmante e la varietà dei percorsi non è tale da tenervi incollati al video per molto tempo

GLOBALE

59

Evidentemente alla Sega sono troppo impegnati a realizzare Mars e Saturn vari per preoccuparsi della qualità del software che esce per il "vecchio" Megadrive



# ***HYPER GAMES***

**PREZZI  
DAL 15 % AL 50 %  
PIU' BASSI  
DEGLI ALTRI**

## ***JAPAN***

**CONFRONTA I NOSTRI PREZZI  
ORA!!!  
.....POI TELEFONACI ALLO  
039-2457102  
OPPURE VIENI A LISSONE (MI)  
IN VIA MATTEOTTI, 60  
(VICINO AL BOWLING)**

# **DEVI FARLO ORA !! PRENOTA SUPER STREET FIGHTER II (JAP)**

**(DISPONIBILE DAL 28 GIUGNO)**

**IN OMAGGIO UN PERSONAGGIO DEL BELLISSIMO  
GIOCO CAPCOM!!**

**IL PREZZO ?! E' COME SEMPRE HYPER  
MEGA DRIVE VERS. LIRE 169.900**

### **GADGETS**

#### **OFFICIAL BANDAI MINIATURES**

<b>DRAGON BALL Z 12 PZ</b>	<b>73.900</b>
<b>STREET FIGHTER II 12 PZ</b>	<b>73.900</b>
<b>38 PZ COLLECTORS CARDS DBZ</b>	<b>69.900</b>
<b>WALL SCROLL DBZ</b>	<b>49.900</b>
<b>POSTER</b>	<b>19.900</b>
<b>GAME MUSIC CD</b>	<b>89.900</b>
<b>VIDEO DBZ, RANMA 1/2</b>	<b>49.900</b>

#### **NOVITA' MEGA DRIVE - MEGA CD**

<b>DRAGON BALL Z</b>	<b>127.900</b>
<b>VIRTUA RACING</b>	<b>137.900</b>
<b>GRIND STORMER</b>	<b>108.900</b>
<b>SHINING FORCE II</b>	<b>90.900</b>
<b>ART OF FIGHTING</b>	<b>66.900</b>
<b>3 X 3 EYES MCD</b>	<b>83.900</b>
<b>SONIC MCD</b>	<b>63.900</b>
<b>MICROCOSM</b>	<b>156.900</b>
<b>OUT RUNNERS</b>	<b>119.000</b>
<b>MORTAL KOMBAT MCD</b>	<b>123.900</b>
<b>SONIC 3</b>	<b>99.900</b>

### **TUTTO PER IL TUO PC ENGINE !**

<b>PC ENGINE GT</b>	<b>299.000</b>
<b>PC ENGINE GT CON STREET FIGHTER 2 C.E.</b>	<b>324.000</b>
<b>ARCADE CARD PRO</b>	<b>310.900</b>
<b>ARCADE CARD DUO</b>	<b>231.900</b>
<b>AVENUE PAD 6</b>	<b>84.900</b>
<b>FATAL FURY II AC CD</b>	<b>73.900</b>
<b>ART OF FIGHTING AC CD</b>	<b>109.900</b>
<b>WORLD HEROES II AC CD</b>	<b>145.900</b>
<b>BOMBERMAN '94</b>	<b>73.900</b>
<b>STREET FIGHTER II CE</b>	<b>51.900</b>
<b>FAR EAST OF EDEN II</b>	<b>149.900</b>
<b>DRACULA X</b>	<b>159.900</b>
<b>GRADIUS</b>	<b>39.900</b>
<b>ADVENTURE WORLD</b>	<b>37.900</b>

### **FANTASTICO !!!**

**12 GIOCHI PER GAME GEAR 289.900  
TELEFONA PER LE NOSTRE HYPER  
OFFERTE**

**TUTTA LA MERCE È ORIGINALE GIAPPONESE  
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA - CONSEGNA 24/48 ORE**



## REVIEW



**I**l nostro Marko è un allegro e spensierato fanciullo che trascorre le sue gioiose giornate a giocare a pallone con gli amici, nel parco della sua città. Sfortunatamente l'ombra di un losco figuro minaccia di oscurare il domani del nostro eroe: il padrone di una fabbrica di giocattoli locale, il colonnello Brown, ha infatti costretto alcuni scienziati a lavorare per lui per produrre una sostanza in grado di trasformare i dolci animali domestici della cittadina in orribili mostri al proprio servizio, facendolo così diventare padrone incontrastato della zona. Non ha però fatto i conti con Marko: il nostro eroe ha scoperto il diabolico piano quando ha lasciato inavvertitamente cadere la sua palla in una pozza di questa sostanza, vedendola così trasformarsi in una palla animata. Ora è lui l'unico in grado di salvare la città!

V'è piaciuta la storiella? Bene, allora sappiate che **Marko's Magic Football** è un banale platform che aggiunge

al solito zompettare da una zona all'altra, anche l'interazione col vostro fido pallone. I livelli di gioco sono 12 e, con

una grafica in perfetto stile cartoon e buone dosi di umorismo, porteranno il nostro Marko fino allo scontro finale

con il colonnello Brown. Come diceva il buon vecchio Holly: "il pallone è il tuo miglior amico, non ti può far male!".

## PATAPIM &amp; PATAPAM

Come ogni bravo ragazzino che passa tutta la sua giornata col pallone al piede, il nostro Marko ha sviluppato delle capacità calcistiche veramente invidiabili. Oltre ai fondamentali, come calciare o stoppare, il piccolo emulo di Maradona è in grado di eseguire una serie di colpi spettacolari che ora andiamo a elencarvi...

**SALTARE SULLA PALLA** - Oltre ad essere un buon calciatore, il nostro eroe si dimostra anche un acrobata, riuscendo a raggiungere le piattaforme più alte saltando sul pallone.



**PALLEGGIO AEREO** - Prima di portarsi il pallone sulla testa il ragazzo può eseguire una serie di palleggi con piedi e ginocchia: un ottimo esercizio per il controllo della sfera.



**ROVESCIA-TA** - Questo spettacolare colpo alla Pelè è molto utile se dovete liberarvi di nemici che vi arrivano alle spalle.

**MAGIC GUNK** - Si tratta di una sostanza appiccicaticcia che trovate in giro per i livelli e che può darvi una serie di poteri speciali.



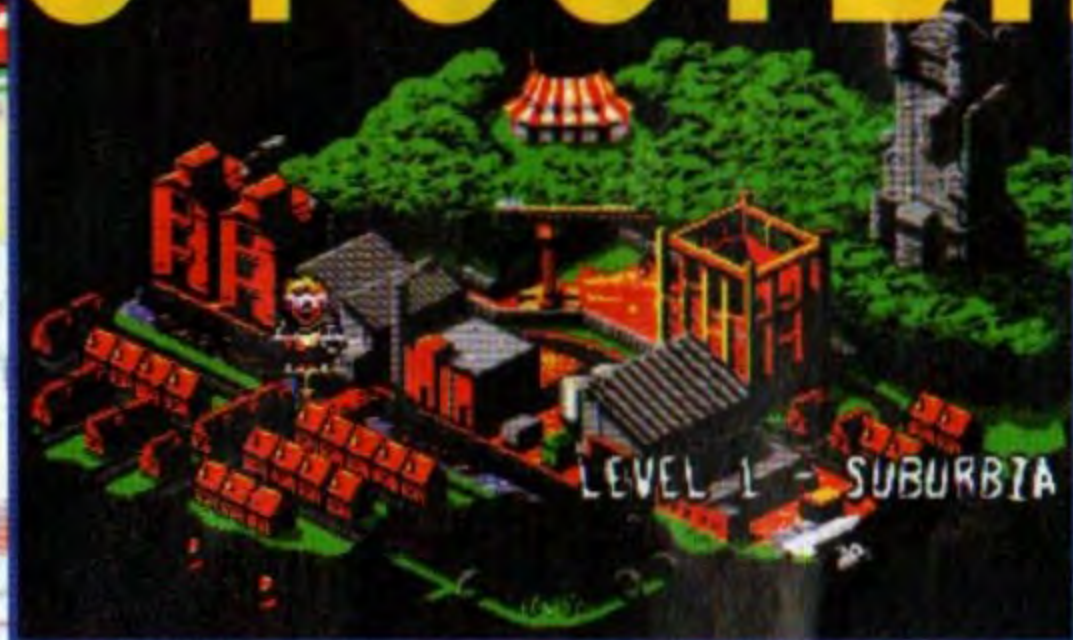
de eliminando tutti i nemici sullo schermo.

**FUCILE** - Anche questo gentilmente offerto dal Magic Gunk: vi consente di sparare colpi all'impazzata per un tempo limitato.





# GIG FOOTBALL



## DIGIRINGIRO

Nel suo viaggio Marko attraverserà tutti i diversi scenari che la sua simpatica cittadina può offrire: ognuno di questi ha le proprie caratteristiche e particolari difficoltà. In alcuni livelli avrete inoltre una missione da compiere prima di poter accedere allo schema successivo...

**PERIFERIA** - Va bene il degrado delle periferie, ma questo è troppo! Poliziotti alle prese con i pogostik, piccioni assassini e simpatici ragazzini che cercano di fregare il pallone al nostro eroe che, come se non bastasse, dovrà vedersela con alcuni fantasmi che infestano le case.

**FORESTA** - Serpenti, papere e altri animali che abitano il sottobosco cercheranno di impedire a Marko e al suo pallone di proseguire nella loro missione.

**FOGNE** - Mostri schifidi e una bella fauna saranno i vostri avversari in questa fase del gioco.

**ZONA INDUSTRIALE** - Muscolosi operai, per nulla ben disposti verso Marko, saranno i vostri principali avversari in questo lato della città.

**CIRCO** - Lo spettacolo più bello del mondo, con clown, giocoliere, trapezisti. Venghino signori, venghino, non perdetevi le nostre attrazioni!

## COMMENTO



Penso che la Domark abbia commesso un grave errore nella fase di progettazione di questo gioco: ha dato infiniti palloni al paffuto protagonista. Buona parte di quello che di buono poteva offrire questo gioco è stata compromessa da tale scelta: se aveste avuto un solo pallone o un numero limitato di sfere da utilizzare in uno schema, **Marko's Magic Football** sarebbe risultato molto più interessante e divertente. Invece in questo modo è il solito platform bello da vedere, ma che non offre quel qualcosa in più rispetto ad altre decine di prodotti simili. Non è un brutto gioco, ma penso che anche voi, dopo la valanga di platform usciti negli ultimi tempi, pretendiate qualcosa di più.



Se c'è Marko Simone è gol...



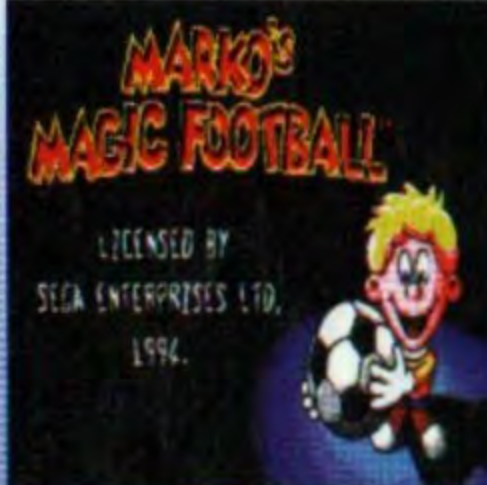
Marko, alè... Marko Van Basten...

## COMMENTO



Sarà perché oggi è una bella giornata, ma non ero affatto partito prevenuto nei confronti di questo gioco, nonostante fosse l'ennesimo platform arrivato in redazione questo mese. La grafica è simpatica, con Marko che ha delle espressioni veramente demenziali, e la struttura del gioco è piuttosto ampia, con ben 12 livelli.

Sfortunatamente, come succede spesso, **Marko's** ha il proprio tallone d'Achille nello schema di gioco, per niente divertente, ripetitivo e con pochissimi spunti di originalità. Dopo una giornata passata a giocarci avevo trovato tutti i codici e visitato tutti i livelli, con il risultato che non avevo più la minima voglia di fare anche solo un'altra partita. Mi spiace far sempre la figura del cattivo a cui non piace niente, ma provate voi a divertirvi per più di qualche ora con questa cartuccia...



CASA PRODUTTRICE

DOMARK

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

88

▲ Simpatica, in stile cartoon. Molto colorata e ben disegnata

SONORO

80

▲ Qualche simpatico effetto quando saltate, sparate, rimbalzate  
▼ La musica di accompagnamento vi farà rimpiangere l'ultima canzone di Canino

GIOCABILITÀ

65

▲ E' facile calarsi nel gioco, grazie ad una serie di fantasiose azioni che Marko può compiere  
▼ Presto però vi accorgete che questo non basta a salvarvi dalla noia

LONGEVITÀ

60

▲ Dodici livelli estesi da visitare  
▼ La mancanza effettiva di varietà renderà il gioco ben presto soporifero

GLOBALE

64

Un simpatico giochino. Peccato non ci abbiano offerto, oltre alla simpatia, anche qualcosa che si scosti dalla massa di platform simili già usciti in passato

MEGA CONSOLE

75



MEGA

## REVIEW



Si ringrazia:  
**CD Verte**  
per il CD



Ah, adesso capisco  
perché è vietato ai  
minori...



**L'**hanno definito disgustoso. L'hanno definito immorale. E' il videogioco che hanno cercato di mettere al bando. Un picchiaduro contenente violenza sintetizzata che non fa fisicamente alcun male a chi vi partecipa. Mortal Kombat è decisamente la minaccia più grave per la gioventù d'oggi dopo la bomba nucleare. Ecco perché molti di voi saranno lieti di sapere che la Acclaim ha finalmente sfornato la conversione su CD del famigerato coin-op. Chiunque abbia una minima conoscenza dell'industria videoludica

dovrebbe sapere che il dischetto d'argento è ormai diventato un supporto per i videogiochi oltre che per la musica. Mortal Kombat, invece, è il picchiaduro uno-contro-uno più famoso della storia dopo Street Fighter 2, e ha già riscosso successi astronomici in qualsiasi altro formato esistente. Ma è davvero così diversa questa nuova versione? I possessori del Mega-CD dovrebbero precipitarsi ad acquistarla? Dovrebbero comprarla anche se hanno già la versione su cartuccia? La risposta a queste roventi domande fra qualche riga!

## COMMENTO



La versione su CD di Mortal Kombat è la più fedele al coin-op, almeno per il momento. Le animazioni aggiuntive sono notevoli e l'introduzione lascia a bocca aperta: un titolo perfetto per il dischetto

d'argento. Tuttavia, MK è un'altra di quelle conversioni da un coin-op della Sega che inciampa sull'ostacolo della giocabilità. Certo, Mortal CD è in tutto e per tutto aderente al gioco da bar, ma per me Mortal Kombat era soltanto uno Street Fighter di lusso con il

sangue - giocabile la metà. Comunque, per coloro che antepongono Mortal a Street Fighter nella loro graduatoria dei picchiaduro, questa conversione è un acquisto che raccomando senza esitazione.



## MORTAL

## CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

La versione  
Mega-CD di

Mortal Kombat è arricchita di alcune esaltanti caratteristiche. Il gioco parte con una sequenza in Full-Motion Video da 2 minuti tratta di peso dal mitico spot pubblicitario televisivo (quello, per intenderci, dove la gente corre qua e là urlando "Mortal Kombat! Mortal Kombat!"). Ma dato che anche l'orecchio vuole la sua parte, c'è anche una bella colonna sonora techno a corredo delle immagini. Insomma, se disponete di una casa piuttosto grande e di una parete di schermi, comprando Mortal CD potrete aprire una discoteca!



Un kilo di  
digitalizzazioni  
prima di ogni  
partita, grazie al  
mitico dischetto  
argento

## FASTER SUB-ZERO! KILL! KILL!

Mortal Kombat CD presenta un nuovo e ritoccato cheat-mode per gentile concessione del dischetto d'argento, notoriamente più capiente di una cartuccia. La migliore aggiunta in assoluto è il Turbo Mode, che aumenta considerevolmente la velocità del gioco e dovrebbe quindi dare più stimoli e filo da torcere a chiunque si ritenga un asso di questo picchiaduro. L'as-

senza di restrizioni mnemoniche, inoltre, ha dato ai programmatori la possibilità di inserire una quantità maggiore di animazioni e le immagini originali di ogni lottatore nelle schermate del demo. Oltre a ciò, ci sono anche più strati di parallasse sui fondali in modo da rendere le mazate esteticamente più gradevoli.





# KOMBAT



## VIETATO AI MINORI

In America,  
**Mortal**

**Kombat** è stato etichettato "MA-17", il che significa che non può essere venduto a chiunque abbia un'età inferiore ai 17 anni. Nessun premio a chi indovina la motivazione. Comunque, dato che il gioco ha ricevuto il visto di censura più proibitivo in assoluto, la branca americana della compagnia sta attualmente considerando se sia meglio nascondere il sangue con un codice o lasciarlo dove sta. E' altamente improbabile, però, che la stessa cosa si verifichi in Europa, dato che i rotocalchi di seconda categoria (e in particolare quelli inglesi) sbaverebbero su una cosa simile.

Rated by V.R.C.

**MA-17**

Not appropriate  
for minors.  
Mature Audiences

*Vietato ai minori di 17 anni? Ma dov'è finito il buon vecchio "V.M. 18" che si usava una volta?*



*Bah, questo tipo non ha spina dorsale... Ahahaha... Ehm...*



*Sonya, non ti scalmanare troppo che dopo ti pigli il raffreddore! E smettila di picchiare gli altri bambini...*

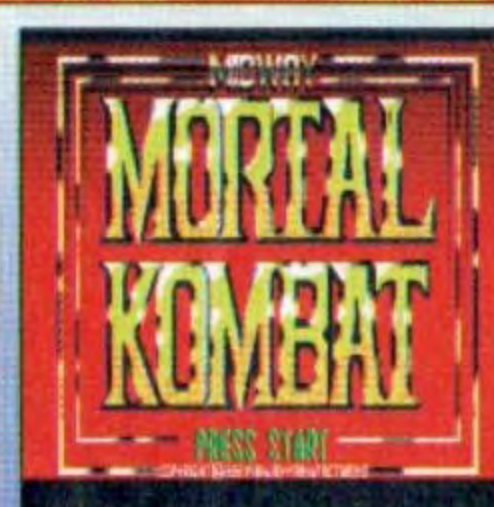


## COMMENTO



La popolarità di **Mortal Kombat** è innegabile. Praticamente chiunque ha una console in casa ne possiede una copia e il coin-op è ancora fra i più gettonati nelle sale-giochi. E qui sta il problema di **Mortal CD**. Certo, come le altre versioni è un lavoro altamente professionale e di eccellente fattura: ha tutto

il sangue che volete, una grafica superiore e via di seguito. Ma dal momento che molti possessori del Mega-CD ce l'avranno già su cartuccia, la versione su dischetto d'argento risulta un po' superflua. Se non avete ancora **Mortal Kombat** e vorreste averlo, questa è la vostra occasione: la presente versione è la migliore attualmente in circolazione.



CASA PRODUTTRICE

ACCLAIM

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

92

▲ Animazioni fluide di grande effetto e fondali di ottima fattura

▼ Gli sprite potevano essere curati un po' meglio

SONORO

87

▲ Voci campionate a profusione e rumori raccapriccianti come si conviene

▼ Alcuni degli effetti sonori originali sono stati omessi

GIOCABILITÀ

92

▲ Veloce, pieno di mosse combinabili e deliziosamente violento

▼ Di quando in quando il caricamento risulta fastidiosamente lungo

LONGEVITÀ

93

▲ Durerà dei secoli se a giocare sarete in due!

▼ Il "singolo" è un zinzino troppo facile, a dire la verità

GLOBALE

80

Per essere bello è bello; ma è in ritardo di sei mesi. Indicato esclusivamente ai fans di **Mortal Kombat** che sono ancora sprovvisti della cartuccia

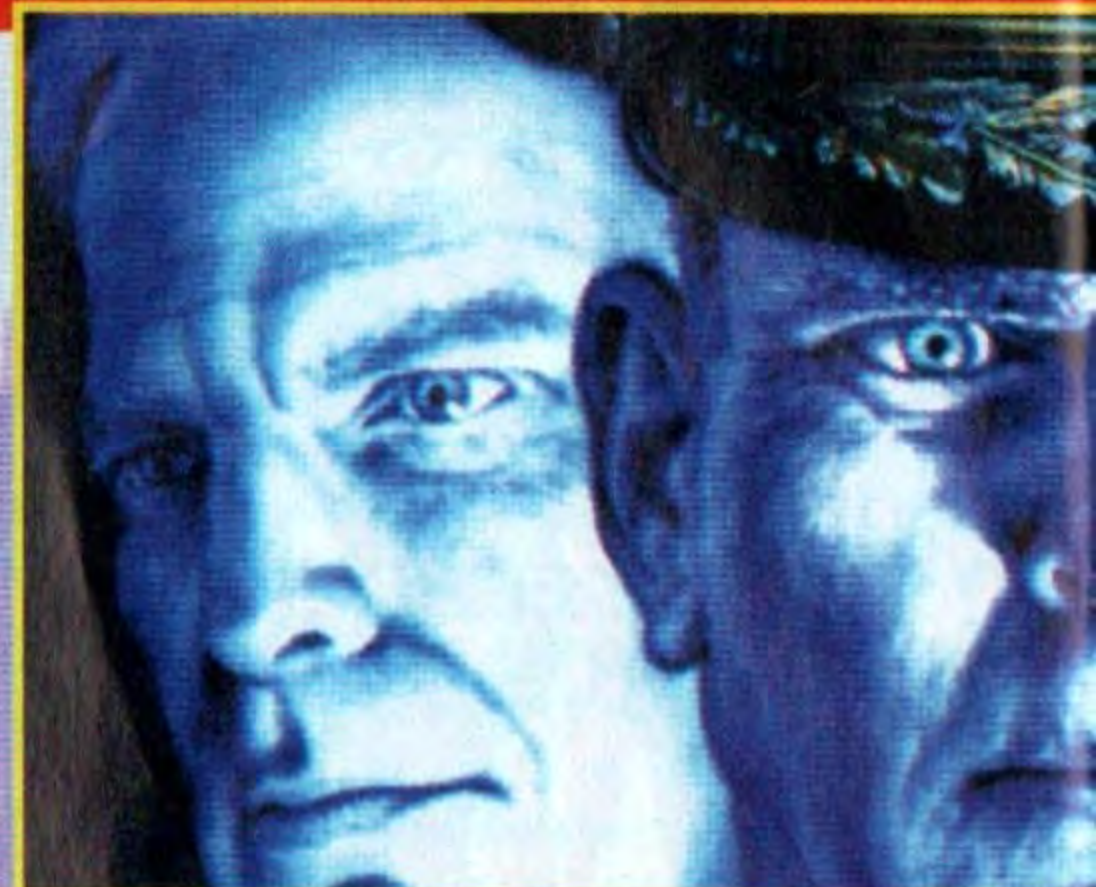
MEGA CONSOLE 77



## REVIEW



*Qui potete osservare le rare Oche Lillipuziane verdi durante la loro migrazione...*



**L**a situazione rappresentata in **Third World**

**War** simula l'attuale scenario globale. C'è un nucleo di nazioni industrializzate, altrimenti noto come "l'Occidente", che possiede la maggior parte della muscolatura economica del mondo. Un altro gruppo di nazioni cerca di estendere la propria influenza sviluppando nuove terribili armi e intraprendendo campagne aggressive. La politica internazionale è ora quantomai instabile a causa del crollo del "sistema delle Superpotenze". L'Unione Sovietica è

## VI RICORDATE M.A.S.H.?

Una volta che avete invaso un altro paese e sele-



zionato i vostri corpi militari, lo schermo passa a

mostrarvi un campo di battaglia isometrico, dove avete del controllo sui vostri contingenti terrestri. Distruggere tutta l'opposizione decreta la vostra vittoria.

del vuoto di potere, anche se ciò dovesse portare a una terza Guerra Mondiale?

*Sangue, distruzione, feriti... Sembra la reda di Mega Console dopo una partita a 4 a NBA Jam...*



andata in rovina e gli Stati Uniti trovano il loro impegno militare un peso economico ormai insostenibile. Insomma, ci sono i presupposti per un colpo gobbo da parte

di una nazione come quella al vostro comando: approfitterete

## IL VILLAGGIO GLOBALE

Il mondo è stato spezzettato in quaranta regioni: sedici di queste sono le

da perfetta delle vostre mire conquistatrici. Un modo di migliorare la coo-

## COMMENTO



**Third World War** mi ha interessato fin da quando ne ho sentito soltanto parlare. D'accordo, ha una grafica che lo rende perfettamente paragonabile alla cena di un cane, ma in compenso ha parecchio spessore strategico. **Aerobiz**

della Koei è probabilmente il gioco che più gli si avvicina: un gioco sfacciatamente complesso di variabili e scenari a lunga scadenza che può risultare raccapricciante per il 90% delle persone in possesso di un Megadrive e far gola a tutti gli altri. **Third World War** non è però all'altezza dello

standard settato da **Aerobiz**; può essere giocato da una persona soltanto, ha una durata eccessiva, e ci sono altri fattori che vorreste controllare, ma non potete. Nel complesso, comunque, è un gioco originale e ben adatto al supporto su cui è stato messo.



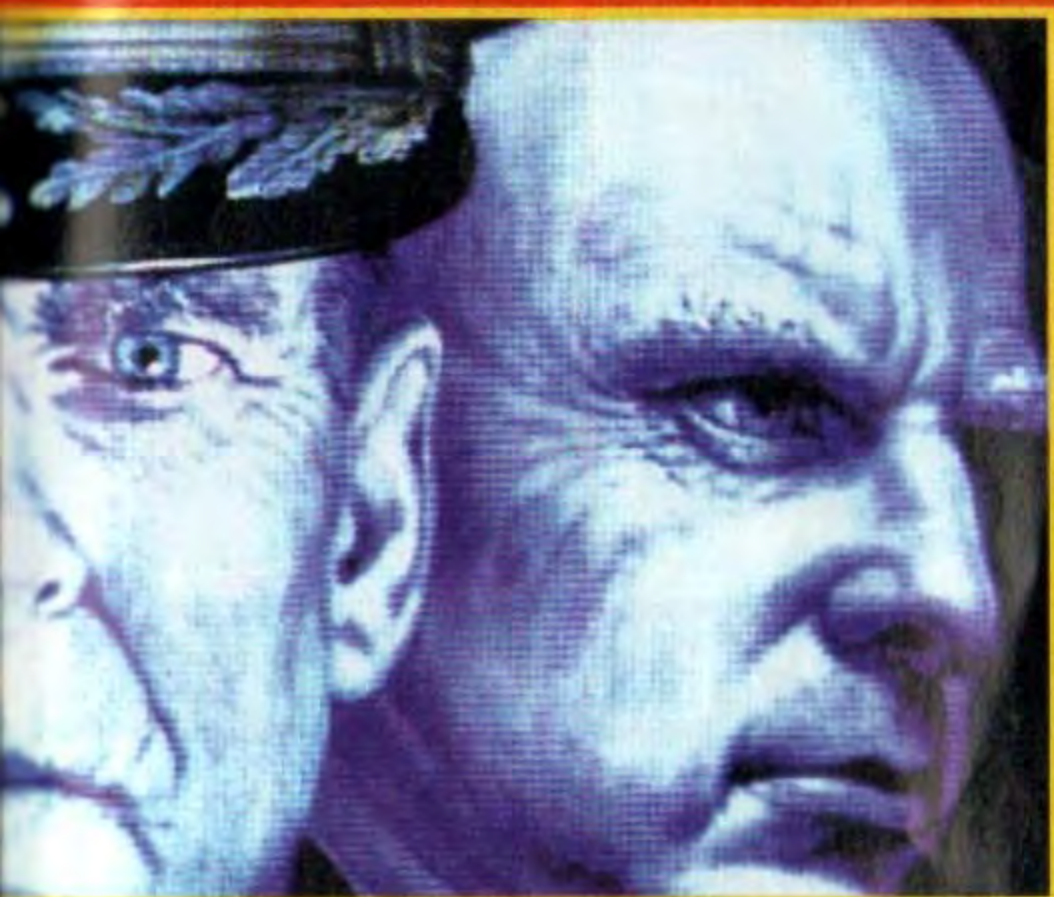
*Dunque, se non sbaglio, quella è l'Irlanda del Nord...*

grandi potenze offerte al controllo del giocatore, ossia voi. Le altre regioni sono nazioni passive, pre-

perazione o difendersi dagli attacchi nemici è quello di stipulare patti con i vostri alleati.



# RLD WAR



MILT	ECON	INTL	NATL	INFO	OPT.
SEP 1999	U.S.A.	MILT11ECON 6			
POPULATION 227488K					
GNP 5205.8B					
SUPPORT FOR GOV. 37%					
NATIONAL MORALE 51%					
LEVEL OF ORDER 43%					
LAW & TRUST 81%					
BUDGET AVAILABLE 41.4B					
ARMY> 252NAVY> 266AIR>3243SPACE> 87					
COMMANDS REMAINING:4					

*Il bilancio statunitense in attivo? Ma allora questo è un gioco fantascientifico!*

## MONEY MONEY MONEY

Controllare l'economia di una nazione è importante quanto occuparla. Le nazioni

(GDP). Tuttavia, per mantenere questo budget dovete amministrare la vostra stes-

MILT	ECON	INTL	NATL	INFO	OPT.
MAR 1996	AFRICA 3	MILT 5ECON 7			
ZAIRE					
TANZANIA					
ANGOLA					
BOTSWANA					

*Hmmm, vediamo... In Botswana ci metterei una bella fabbrica di granite e in Tanzania di mottarelli...*

si "acquistano" mediante investimenti all'estero, usando un budget ricavato dal vostro prodotto interno lordo

sa economia. Il denaro è necessario anche per finanziare guerre, raid aerei e lo sviluppo di ordigni bellici.

MILT	ECON	INTL	NATL	INFO	OPT.
SEP 1995	AFRICA 2	MILT 8ECON 8			
USE OF OUR TARGETING OF CITIES.					

*L'analisi socio-politica della struttura economica delle zone nord-occidentali della Mongolia... Insomma, verresti al cinema con me, bella bionda?*



## COMMENTO



Avete mai visto **Robocop** (il film, intendo)? Vi ricordate di quella scena in cui un'allegria famiglia si anima intorno a un board game olografico intitolato Nuke 'em? Se avete dato risposta positiva ad entrambe le domande, la premessa di **Third World War** vi sarà già nota. Si tratta di andare a zonzo per il pianeta, scontrandosi con chiunque vi sbarra la strada. E se le cose volgono al peggio, è possibile gettare al vento tutti

i propri progressi costringendo i rivali ad accettare l'alternativa nucleare. Come gioco di strategia, **Third World War** è uno dei meglio realizzati che io abbia visto, ma sul versante della longevità è un po' scarso; dopo tutto, posizionare carri armati e prendere continuamente le stesse decisioni non è esattamente il massimo della vita. Non è male, e certamente il Mega-CD non vede tutti i giorni giochi come questo, ma per quanto mi riguarda è un po' monotono.



CASA PRODUTTRICE

MEGA CD

GENERE

EXTREME

DISTRIBUZIONE

STRATEGIA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

51

▼ Innegabilmente scadente, dalle schermate strategiche alle parti d'azione

SONORO

90

▲ Musiche sinistre e interventi vocali ben congegnati

GIOCABILITÀ

81

▲ Molte sperimentazioni da fare con le variabili a disposizione

▼ L'interfaccia risponde con lentezza e non mancano i momenti monotoni

LONGEVITÀ

87

▲ Dominare il mondo è un'impresa massiccia, e ci sono 16 nazioni di potenza estremamente varia con cui giocare

GLOBALE

85

Un gioco di strategia fuori dal comune ma frequentemente frustrante. Nel complesso, comunque, **Third World War** è un titolo per nulla malvagio

MEGA CONSOLE 79



## REVIEW



**B**envenuti a Seattle. Siete arrivati in una delle città più emozionanti dell'era post-atomica. Situata sulle coste del Pacifico, Seattle è una delle frontiere della rete computerizzata americana. Questo luogo ha tutte le caratteristiche della città decadente: droga, malavita, malcostume, violenza ad ogni angolo di strada... Mentre visitate le lussuose torri della zona commerciale, non dimenticatevi di acquistare delle armi, vi potranno essere utili nelle visite alla periferia. Se volete altra protezione potete sempre assoldare uno Shadowrunner. Vi auguriamo buona permanenza.

Certamente ora vi starete chiedendo: cosa ci stiamo a fare in un posto del genere? Semplice: vostro fratello, uno shadowrunner, è stato ucciso e voi dovete indagare sulla sua morte negli ambienti che frequentava. Ricordate però che incontrerete molta gente di poche parole, disposta ad aiutarvi solo in cambio di un bel gruzzoletto. Vi troverete così catapultati in quest'avventura dinamica, con una tipica ambientazione cyberpunk e una buona dose della solita realtà virtuale (che ormai è di moda infilare anche negli omogeneizzati).

## COMMENTO



Il grande problema di **Shadowrun** è entrare a far parte della banda. Bisogna compiere una serie di missioni monotone e ripetitive, in netto contrasto con lo scenario, violento e selvaggio. Una volta però entrati nel Matrix il divertimento è assicurato. La grafica è piuttosto piccola e non molto raffinata, ma rende bene l'ambientazione del gioco, che d'altronde si fonda su altri particolari. Insomma, nel complesso è un gioco veramente emozionante, in perfetto stile futuristico-postatomico-decadente-maperchèilfuturodevessere sempre un oschifo... Piacerà sicuramente ai giocatori più esperti e pazienti, che riusciranno a superare la monotonia iniziale e la difficoltà elevata.

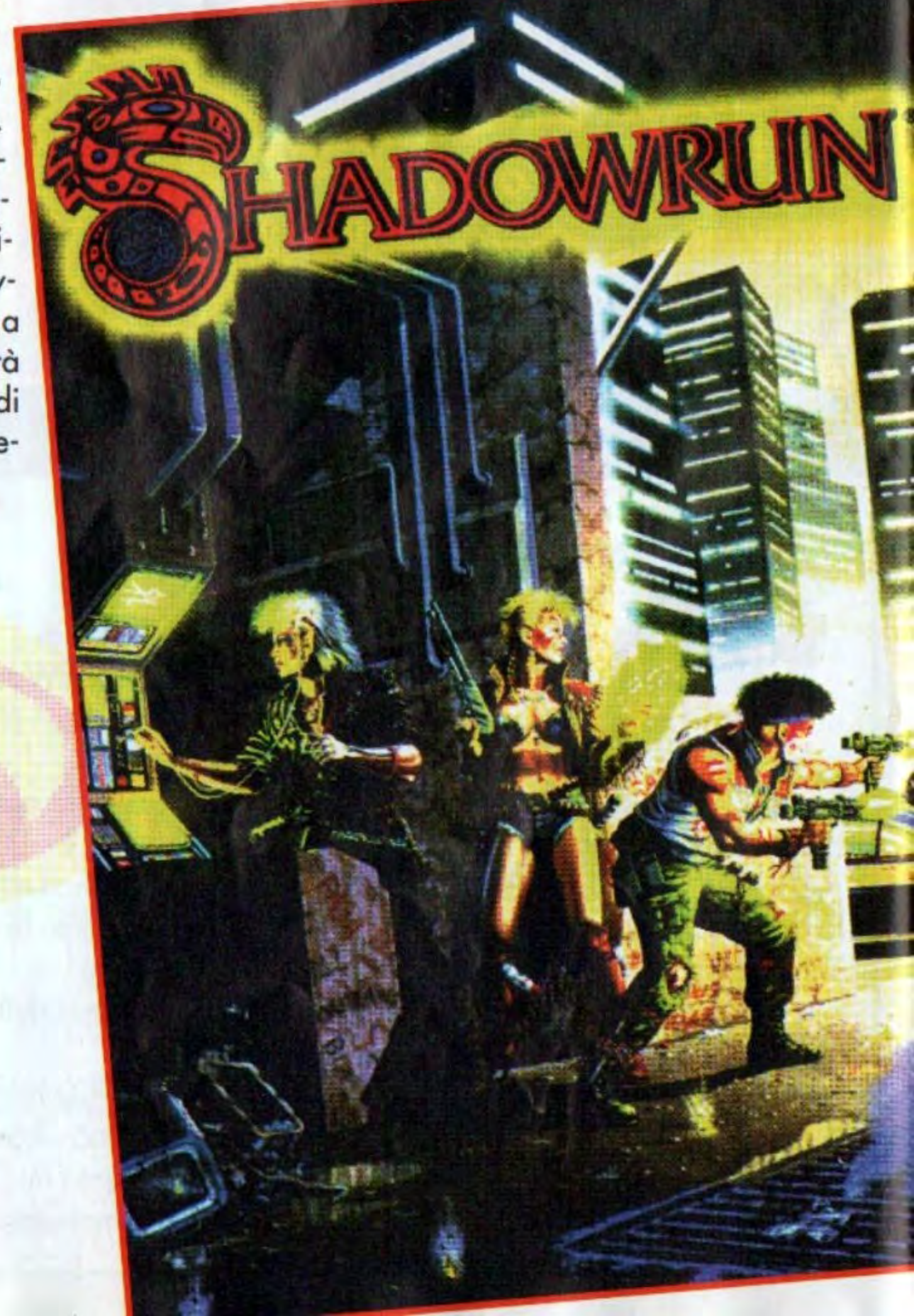
## COMMENTO



**Shadowrun** è un perfetto mix di generi diversi: investigazione, ambientazione futuristica, reti computerizzate e realtà virtuale (termine forse fuori luogo anche in questo caso). Il risultato di questo interessante mix è un

gioco decisamente originale e per giunta molto ben realizzato. La prima parte del gioco è veramente noiosa: c'è una serie devastante di missioni pallose e banali, ma col passare del tempo il tutto diventa più emozionante, difficile e divertente. La

grafica è buona, il sonoro non molto: quello che conta in **Shadowrun** è però la giocabilità e lo spessore del gioco, veramente ottimi. Se riuscite a progredire nonostante le numerose difficoltà questo gioco vi piacerà sicuramente.





# W RUN



Da quando a Seattle c'è una torre come quella di Montreal?

## CERCO LAVORO

Ci sono ben pochi modi per far soldi onestamente in questa città, perciò avete deciso di guadagnarvi un po' di Nuyen (la moneta locale) bazzicando nei violenti vicoli dei bassifondi. Il modo più facile per arricchirvi è diventare uno Shadowrunner, una sorta di mercenario tuttofare. La vostra carriera inizierà

contattando qualcuno nei bar della zona: inizialmente vi offriranno lavori semplici, come portare dei "pacchetti" o trovare dei

contatti. Naturalmente verrete pagati per il disturbo e la vostra ricompensa dipenderà dalla difficoltà della missione. I biglietti vi verranno però offerti solo quando sarete in grado di infiltrarvi nel Matrix per ricavare delle informazioni. Quando avrete messo da parte un bel po' di Nuyen, potrete addirittura permettervi di assoldare uno Shadowrunner come guardia del corpo.

*Secondo voi mi menano se chiedo un chinotto qui?*



*Realtà Virtuale anche qui? Ecchedueppalle...*

*Andare a zonzo senza qualche arma non è molto salutare...*



*Insomma, cosa cavolo bisogna fare per avere una Coca da questo distributore?*

*Un semplice esempio di come fare soldi: ecco il nostro eroe che scorta un cliente in una zona malfamata...*



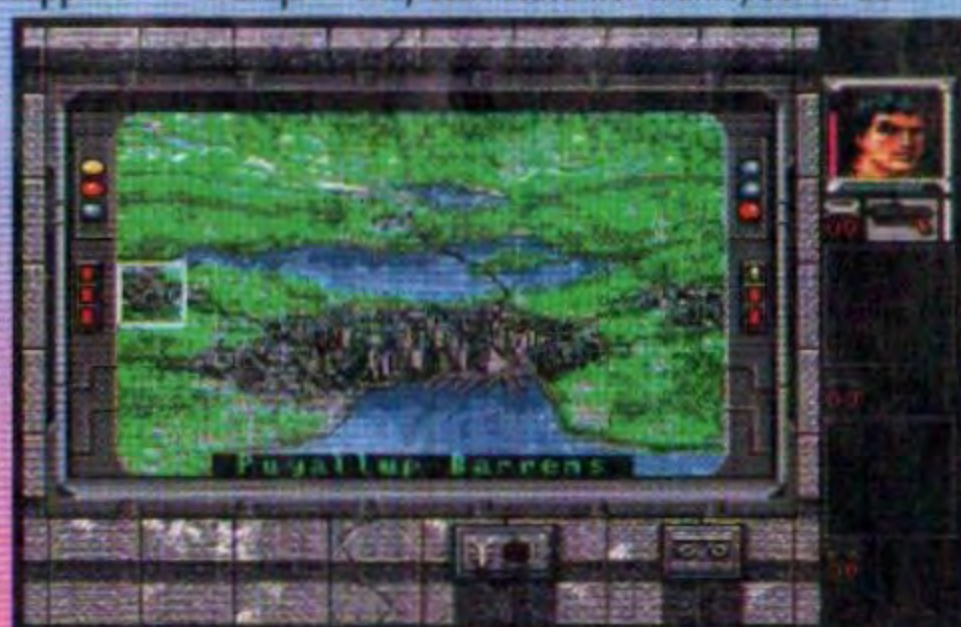
## VITA DI STRADA

Camminando allegramente per i vicoli della periferia, potrete incappare in qualche simpatico ragazzo che cercherà di farvi la pelle per rubarvi quel poco che avete. Non preoccupatevi: vi basterà investire i vostri primi guadagni in uno dei negozietti della città per acquistare un fucile e più soldi avrete, più potente lo potrete comprare. In queste boutique della violenza troverete anche altri accessori come mu-

nizioni, giubbotti di protezione e granate. Altri aggeggini interessanti sono il Cyberdeck, un terminale cybernetico con cui entrare nella rete telematica della città e il Datajack che, conficcato nel cranio, serve da

interfaccia fra il vostro cervello ed il computer, permettendovi così di entrare nell'incredibile rete di realtà virtuale del Matrix. Quando siete in combattimento, un segno apparirà sopra il bersaglio più vicino: il colore di questo segnale rappresenta la forza dell'avversario. Il vostro stato di salute è invece rappresentato da una barra alla destra dello schermo. Se siete particolarmente malconci potete farvi curare in un ambulatorio, o se siete danarosi, in un ospedale.

*La mappa dei taxi è utilissima in parecchi casi*



CASA PRODUTTRICE

DATA EAST

GENERE

AVVENTURA

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

76

▲ L'atmosfera del gioco è resa piuttosto bene con sprite semplici, ma ben disegnati  
▼ Fondali fin troppo spartani

SONORO

69

▼ Non è certo questo l'aspetto del gioco che è stato curato maggiormente

GIOCABILITÀ

81

▼ La fase iniziale è piuttosto noiosa  
▲ Nonostante ci voglia un po' di tempo per imparare, il gioco è molto divertente e soprattutto originale

LONGEVITÀ

85

▲ Una missione molto ampia con una marea di segrete da scoprire  
▼ La difficoltà generale si fa sentire rendendo il gioco ogni tanto frustrante

GLOBALE

83

Un altro gioco in cui è l'intelligenza a contare. Complesso e impegnativo, ma al tempo stesso molto divertente



MEGA

## SENSIBLE SOCCER

Sensible  
SOCCER

REVIEW



**C**ontinua l'ondata di simulazioni calcistiche che invadono gli schermi delle console di ogni ordine e grado. E' giunto il momento anche per la Sony di mostrare il proprio campione (meglio tardi che mai...). Si tratta della versione per Mega-CD del gioco che, nonostante la miriade di contendenti, sembra destinato a rimanere in testa alle classifiche di gradimento dei giocatori: **Sensible Soccer**. Non c'è molto da dire su questo gioco che non sia già stato scritto: sorto per Amiga sulle ceneri di **Kick Off 2**, ne porta avanti i concetti per quello che riguarda la grafica (sempre minuscola), la veduta (aerea a scorrimento verticale) e il controllo di palla, sempre e rigorosamente con la palla staccata dal piede, ma con minori difficoltà di movimento.

Le variazioni, nel passaggio da cartuccia a CD, hanno praticamente lasciato intatto lo schema di gioco e hanno riguardato solamente fattori accessori. Il sonoro, sfruttando le

potenzialità del Mega-CD, è stato totalmente rivisitato: è stata infatti inserita una moltitudine di nuovi effetti, di voci e di cori digitalizzati. Adesso ogni fase importante del gioco è sottolineata da particolari comportamenti del pubblico. Unico aspetto negativo è legato ai tempi di accesso al disco, che fanno sì che gli effetti non siano perfettamente sincronizzati col gioco, un piccolo difetto e nulla di più. Altro fattore migliorato

in questa versione è stata la presentazione. In base al tipo di match che state giocando e alla sua importanza, si hanno diverse schermate animate, con inquadrature dello stadio e riprese dei giocatori che entrano in campo!



## COMMENTO



Questo è sempre il solito, grande, **Sensible Soccer**: poco o nulla è cambiato, di veramente rilevante, rispetto alla versione su cartuccia.

Certo, le caratteristiche del Mega-CD hanno consentito di migliorare l'aspetto sonoro e la presentazione, ma il gioco che vi ritrovate fra le mani è praticamente identico al precedente. Un appunto che si può fare ai programmatori è quello di non aver voluto provare qualche altra modifica nel gioco in sé stesso (sarebbe bastato qualche miglioramento grafico per quanto riguarda i giocatori...). C'è comunque da capirli: perché cambiare un programma che, nonostante la miriade di titoli usciti, è forse ancora il migliore per Mega-drive?

CASA PRODUTTRICE

SONY

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1/2

GRAFICA

63

▲ Lo schermo "scrolla" veloce e fluido

▼ Non ci sono miglioramenti grafici in questa versione rispetto alla precedente

SONORO

83

▲ I cori del pubblico sono veramente entusiasmanti...

▼ ...peccato che i tempi di accesso al disco ritardino l'inserimento degli effetti

GIOCABILITÀ

90

▲ Il gioco di calcio più immediato e giocabile. Vincere è questione di tattica e riflessi

LONGEVITÀ

88

▲ **Sensisoccer** tende a dimostrare il suo valore soprattutto sulla lunga distanza: impiegherete molto tempo prima di stancarvi di questo gioco

GLOBALE

90

E' **Sensible Soccer**, semplicemente un grandissimo gioco. Peccato che non abbiano rischiato qualche cambiamento in più





## REVIEW



**E'** incredibile come certa gente sia così attaccata ai ricordi del passato. Si trasmettono ancora classici film in bianco e nero, si ascoltano ancora motivi rock 'n' roll anni '50 e, con incredibile frequenza negli ultimi tempi, si rispolverano antichi successi del mondo dei videogiochi. A prescindere dal fatto che questo potrebbe essere sintomo di mancanza di idee da parte dei programmatori, bisogna ammettere che queste rivisitazioni in chiave moderna si adattano molto bene alle console portatili, in special modo a Gameboy e Game Gear.

Il gioco in questione, **Dropzone**, è un clone di **Defender** realizzato originariamente da Archer Maclean, uno che come Crane ha fatto la storia dei videogiochi casalinghi, per Commodore 64 e Atari 400. Nonostante le inevitabili migliorie grafiche, **Dropzone** mantiene intatto lo schema originale: il vostro compito è quello di volare con uno zaino a reazione in uno

scenario a scorrimento orizzontale cercando di eliminare i nemici e di recuperare degli scienziati, catturati dai perfidi alieni, per riportarli sani e salvi alla base. Scordatevi comunque gli shoot 'em up complicatissimi con armi speciali e mostri enormi. La varietà dei nemici è limitata a quelli verdi, il modello standard, oppure ai rossi, decisamente più battaglia-

ri. A complicare il tutto ci sono anche delle nuvole che liberano pericolosi fulmini e delle sfere rosse che liberano una serie di vermicciattoli, molto difficili da colpire. Qui tutto è ridotto all'osso appunto per mantenere intatta l'originale semplicità e immediatezza, due fattori che si riscontrano fortunatamente in questa versione.

## COMMENTO



Non ho mai giocato un titolo che meglio si adattava di questo alle caratteristiche del Game Gear. **Drop Zone** è immediato, divertente e intrigante. Non ci sono scopi segreti da raggiungere, interfacce da imparare o casini vari: basta inserire la cartuccia e mettersi a giocare. Così, se quindici anni fa bisognava appropriarsi di un costoso cabinato per portarsi a casa un gioco tipo **Defender**, oggi grazie alle nuove tecnologie (e alla Codemasters che ha convertito il titolo) potete sempre portarvelo comodamente in tasca. Cosa volete di più? E' il massimo sia per i nostalgici sia per coloro a cui piacciono i giochi elementari, ma divertenti e molto longevi.



CASA PRODUTTRICE

CODEMASTERS

GENERE

SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

66

▼ Lo stesso scenario si ripete per tutti i livelli e gli sprite sono piccoli e poco significativi

SONORO

46

▲ Simpatichi ululati vengono emessi da alcuni alieni...  
▼ ...ma tutto il resto si riduce a esplosioni e qualche altro effetto minimo

GIOCABILITÀ

92

▲ Superba. L'azione non è mai noiosa e sempre istintiva: potete anche disinserire il cervello e iniziare a sparare come matti

LONGEVITÀ

87

▲ L'ambientazione di gioco rimane sempre la stessa, ma la difficoltà crescente rende questa cartuccia molto, molto longeva

GLOBALE

90

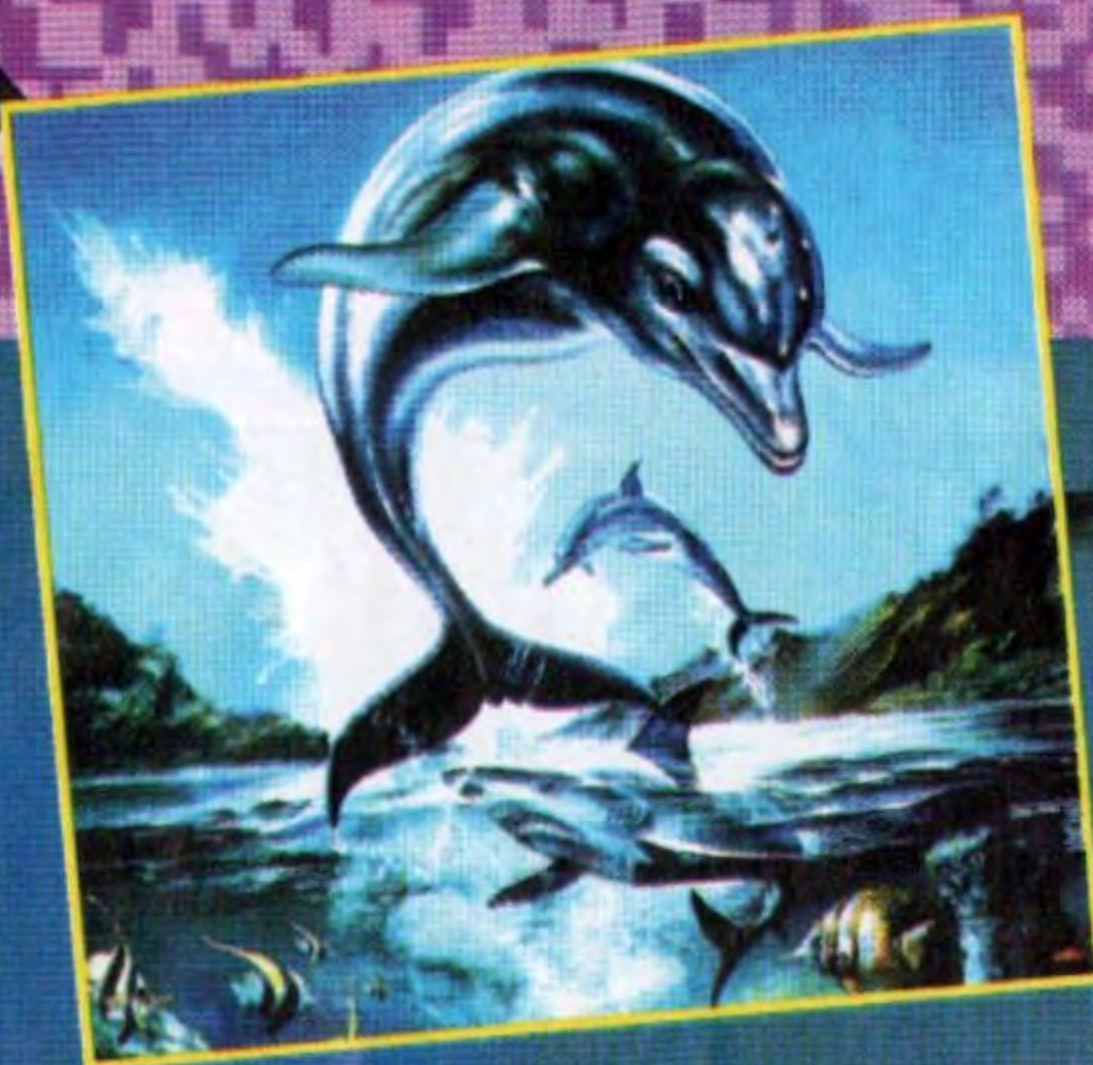
Una ottima conversione di un classico per Commodore 64: forse il miglior sparatutto per Game Gear



# MEGA

# ECCO THE

# REVIEW



*Chi ha detto che Atlantide non è mai esistita? Guardate il nostro eroe che sguazza fra le rovine di una delle più magnifiche città di tutti i tempi...*

**E**cco the Dolphin è stato uno dei titoli che ha particolarmente scosso il mercato del Megadrive e uno dei giochi più venduti in assoluto della Sega. Una combinazione di grafica

il nostro cetaceo è ora giunto il momento di ritagliarsi un angolo di celebrità anche su Master System e Game Gear. Una conversione ambiziosa, che riporta fedelmente tutti i livelli e tutti gli enigmi contenuti nella car-

quella di ritrovare il proprio gruppo, ammesso che si sia salvato, riunirlo e, così tanto per fare, distruggere una malvagia civiltà aliena. Insomma, se state cercando uno shoot 'em up splatter Ecco non è proprio il gioco che fa per voi... Il grosso del vostro compito riguarda la soluzione di alcuni enigmi: non si tratta però dei soliti problemi "prendi una cosa qua e mettila là", il gioco ha decisamente più spessore e per superare certi passaggi bisogna usare intelligenza, destrezza e prontezza di riflessi. Dovrete guidare il vostro personaggio negli abissi fra rocce e mille pericoli, messi lì proprio per complicarvi la vita, cosa in cui i programma-

tori sono riusciti piuttosto bene vista la difficoltà media. Anche una volta finito, il gioco manterrà il suo fascino visto che rappresenterà sempre una sfida ai vostri riflessi e alla vostra bravura. Una delle cose migliori di Ecco the Dolphin è senza dubbio il metodo di controllo. Avete la totale li-

## QUANDO IL GIOCO SI FA DURO...

L'unico fattore che è stato curato ancor di più della giocabilità in questo gioco è sicuramente la complessità e la varietà dei rompicapo. Se siete dei tipi con poca pazienza, la miriade di livelli e difficoltà selezionabili potrebbero rendervi questo gioco alla lunga noioso. For-

tunatamente la presenza di un ottimo sistema di password consente di riprendere la partita da qualsiasi livello, senza dover ripetere inutilmente passaggi già eseguiti e mantenendo così inalterato l'interesse per lungo tempo anche per i meno pazienti.

incredibile, intensità straordinaria, giocabilità eccezionale e una buona dose di originalità, che ne hanno decretato l'insperato successo. Per

tuccia per 16 bit. Per chi non conoscesse Ecco, ricordiamo che è la storia di un delfino rimasto isolato dal suo branco durante una terrificante tempesta. La sua missione è

## COMMENTO



Nella sua prima apparizione su Megadrive, Ecco aveva sorpreso tutti per la sua giocabilità e il suo schema di gioco originale. Ora questo si ripete anche su MS e GG, con una conversione che non ha nulla da invidiare all'originale. Le dimensioni e la complessità di Ecco lo rendono altamente longevo e per nulla ripetitivo e anche se la difficoltà è piuttosto alta, lo schema di gioco e la presenza di un sistema di password molto funzionale non lo rendono mai frustrante. Ve ne innamorerete in pochi minuti.



*E hop! Doppio carpiato con avvitalment 7 - 7.5 - 7 - 8...*



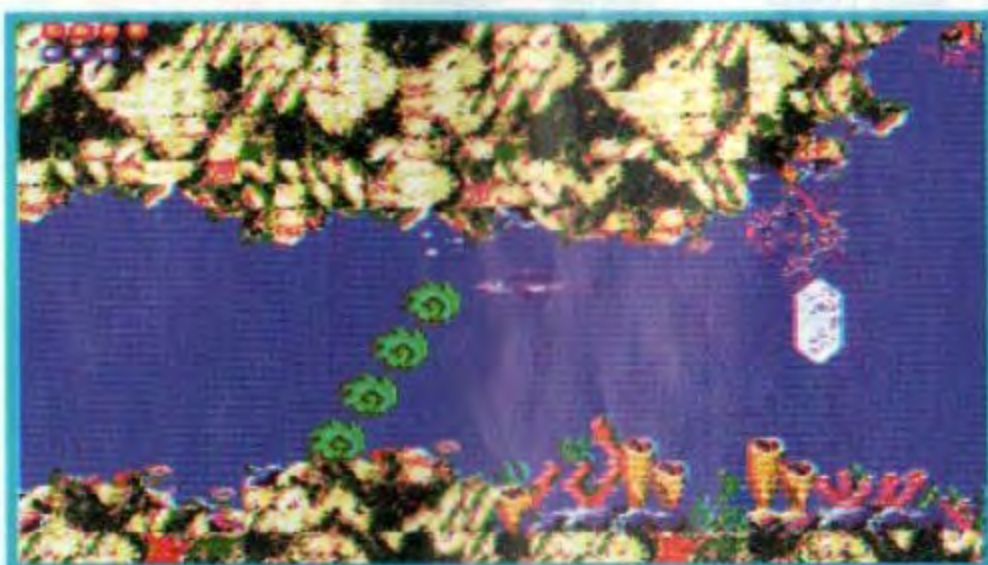
# DOLPHIN

*Caspita, che vegetazione rigogliosa!  
Quella dev'essere una rarissima  
"alghensis capellous cardillosus"...*

**IO CETACEO,  
TU CETACEI,  
EGLI CETACEA**

Ecco sott'acqua è capace di qualsiasi movimento e può nuotare a velocità sostenuta

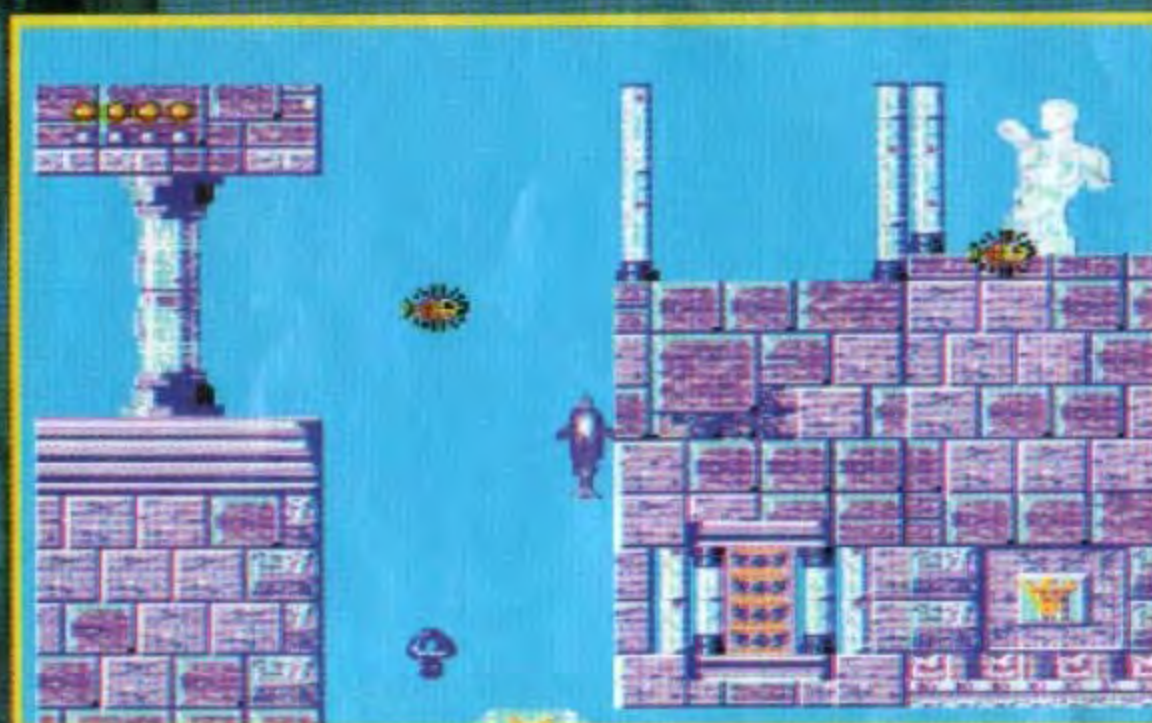
sott'acqua. La sua caratteristica migliore è sicuramente il sonar, che gli permette di



semplicemente utilizzando il tasto del turbo. Un'altra azione che può compiere è quella di utilizzare il suo muso per colpire i nemici

conversare e farsi aiutare dalle altre creature e di muoversi nei labirinti subacquei senza perdere l'orientamento.

**bertà di movimento sott'acqua, senza però dimenticare che, quando l'indicatore dell'aria è agli sgoccioli, dovete tornare in superficie per ri-**



*Causio era veramente un mito. Firmato:  
Paolo Cardillo*

**fiatare. Questo rende il gioco molto rilassante e non troppo frenetico, tranne quando arrivate alla fase finale di ogni schema: lì dovete veramente tirare fuori le unghie e far vedere di che pasta siete fatti. La grafica della versione Megadrive è stata convertita sul Master System e sul Game Gear con risultati veramente sorprendenti, gli sprite e i fondali sono ottimamente dettagliati e lo scrolling è**

**esemplare. Sfortunatamente con i chip sonori degli 8 bit di casa Sega non si possono far miracoli e le musiche lasciano un po' a desiderare. La giocabilità è la cosa importante comunque, e di quella ce n'è veramente per tutti. Ecco the Dolphin è il miglior titolo uscito per MS e GG dopo Micro Machines: è semplicemente splendido e non può mancare nella soffeca degli affezionati possessori di queste console.**

## COMMENTO



Considerando che Ecco è uno dei migliori giochi per Megadrive in circolazione, non mi aspettavo poi molto da questa conversione per Master System e Game Gear. Mi sono dovuto ricredere. Sono

d'accordo sul fatto che non sia perfetto, ma la grafica è veramente eccezionale e le animazioni non sono da meno. La cosa che comunque è più importante è la giocabilità, e da questo punto di vista Ecco the Dolphin non teme rivali.

E' veloce, altamente controllabile e offre una serie enorme di difficoltà e rompicapi, pur non diventando mai noioso o frustrante. Se avete un Master System e non avete mai giocato ad Ecco, questa è un'occasione che non potete lasciarvi scappare.



**CASA PRODUTTRICE**

SEGA

**GENERE**

ROMPICAPO

**DISTRIBUZIONE**

UFFICIALE

**VERSIONE**

EUROPEA

**NUMERO GIOCATORI**

1

**GRAFICA**

91

▲ Gli sprite e i fondali sono tutti di alto livello: definiti alla perfezione e animati altrettanto bene

**SONORO**

82

▼ La musica non è proprio delle più esaltanti...

▲ ...ma contando le potenzialità delle macchine gli effetti sonori sono buoni

**GIOCABILITÀ**

93

▲ Facile da imparare e con una grande libertà d'azione: vi conquisterà alla prima partita

**LONGEVITÀ**

95

▲ Numerosi livelli e gradi di difficoltà: non ve ne stancherete finché non l'avrete finito

**GLOBALE**

93

Un gioco che non può assolutamente mancare nella vostra collezione

**MEGA CONSOLE** 85



## REVIEW



**O**gni ragazzino sogna di diventare, da grande, qualcosa di importante: c'è chi spera di fare l'astronauta, chi lo scienziato e chi addirittura, come Grisù, il pompiere. Il piccolo Bruce Lee non aveva le idee chiare ed era indeciso se fare l'attore o il maestro di arti marziali. Decise poi per entrambe le professioni. Questo gioco ripercorre la storia della sua vita, diventata anche trama di un film che porta appunto il nome **Dragon**. Trattasi di un platform/picchiaduro a scorrimento orizzontale in cui si alternano fasi di combattimento sfrenato ad altre dove dovrete collezionare una serie di oggetti. All'inizio di **Dragon** sarà vostro compito aiutare il giovane Bruce Lee a

ritornare da Hong Kong nel suo paese nativo, gli Stati Uniti. Superata questa fase il gioco fa un salto di alcuni anni e vi porta sul set del film **The Big Boss**. Ogni livello di **Dragon** è composto di tre schemi, al termine dei quali troverete il solito guardiano di fine livello da battere. Il nostro campione è sempre stato famoso per i suoi combattimenti a mani nude: in **Dra-**

**gon** invece avrete a vostra disposizione una vasta gamma di armi, roba da far invidia a quei buffoni di Van Damme e Seagal... Un'ultima nota: la versione per Game Gear è praticamente identica a quella per Master Sy-



stem e l'unica, piccola, differenza sta nella velocità di gioco, leggermente superiore sul portatile Sega.

## COMMENTO



Le versioni per Game Gear e Master System di **Dragon** sono totalmente diverse da quella per Megadrive. Si potrebbe dire senza timore di smentite che si tratta di due titoli diversi. In questo caso la parte migliore del gioco è quella platform, mentre le sezioni picchiaduro sono piuttosto limitate, sia come giocabilità che come numero di mosse. In **Dragon** sono presenti diversi tocchi interessanti e innovativi, che lo rendono comunque un gioco gradevole e mai noioso. Non sarà certo il titolo che cambierà la vita ai possessori di GG e MS, ma sicuramente non è da disprezzare.

PUCK



CASA PRODUTTRICE

VIRGIN

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

74

▲ Sprite piccoli, ma sufficientemente vari...  
▼ ...al contrario dei fondali, tutti piuttosto simili

SONORO

71

▲ Una buona musica nello schermo iniziale e degli effetti decenti durante il gioco

GIOCABILITÀ

85

▲ Facile da imparare e con una buona varietà di situazioni da affrontare

LONGEVITÀ

73

▲ Alcuni guardiani sono veramente ostici e la varietà del gioco è abbinata a un buon bilanciamento della difficoltà

GLOBALE

80

Semplice, ma divertente. Non diventerà sicuramente uno dei più grandi giochi di sempre, ma vi può assicurare diverse ore di intrattenimento



# ENCICLOPEDIA DI •MODELLISMO E DIORAMI•

Come immaginare, conoscere e progettare ogni genere di modello in scala e poterlo realizzare con le proprie mani.



**IN PIÙ**

**Il prestigioso modello  
della "Ferrari 308 GTB\*"**



\* In caso di esaurimento verrà sostituito con un altro modello Ferrari.



## CARTOLINA D'ORDINE

**Sì!** Desidero ricevere l'opera completa "ENCICLOPEDIA DI MODELLISMO E DIORAMI", secondo la seguente proposta:

- ☐ 1 - 6 volumi già rilegati, L. 255.000.
  - ☐ 2 - 60 fascicoli + 6 copertine da rilegare, L. 225.000.
- Insieme all'opera riceverò anche il modello della Ferrari.

COGNOME _____	NOME _____
VIA _____	CAP _____
CITTÀ _____	PROV. _____
TEL. _____	FIRMA _____

UNA PROPOSTA HOBBY & WORK



**HOBBY & WORK Italiana Editrice srl**  
Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello B. (MI)



Che caldo! Non so voi, ma io voglio di ghiaccioli, cocomeri e granite alla menta. Cosa c'entra questo con la Mega Parade? Beh, cosa fareste se vi dicessi che in questa pagina potrete trovare diligentemente intabellati i giochi più "caldi" dell'estate per tutte le piattaforme Sega sul mercato (e tra non molto dovremo fare spazio per Mega-32 e Saturn!)? Cose belle. Non dimenticate di spedire le vostre preferenze al solito indirizzo:

**MEGA PARADE - MEGA CONSOLE**  
Via Edolo 29 - 20125 Milano

oppure faxate allo 02/66981159

## MOST WANTED

1 Daytona USA	Sega	Saturn
2 Virtua Fighter	Sega	Mega 32
3 Urban Strike	EA	Megadrive
4 Super Contra	Konami	Megadrive
5 Mega Console 7	Futura	100% Sega



## TOP 10 LETTORI MEGA

1) MORTAL KOMBAT	ACCLAIM	Picchiaduro	(112)	▲
2) Street Fighter 2 Plus	Capcom	Picchiaduro	(110)	▼
3) Fifa International Soccer	EA	Sportivo	(64)	=
4) Aladdin	Sega	Platform	(64)	=
5) Streets of Rage 2	Sega	Picchiaduro	(58)	▲
6) Sensible Soccer	Sony	Sportivo	(50)	▼
7) Eternal Champions	Sega	Picchiaduro	(39)	=
8) Sonic The Hedgehog 3	Sega	Platform	(37)	▲
9) NBA Jam	Acclaim	Sportivo	(32)	▼
10) Robocop vs Terminator	Virgin	Azione	(30)	NE



Clamoroso! Mortal Kombat ha superato l'asannato picchiaduro Capcom! Sale Sonic 3, mentre WWF Royal Rumble esce addirittura di classifica. Aladdin ha beccato Fifa International Soccer, mentre Streets of Rage 2 guadagna una posizione rispetto al mese scorso... Cosa state aspettando a spedirci la vostra classifica personale?

## TOP 5 MASTER SYSTEM

1 ECCO THE DOLPHIN	SEGA	AVVENTURA	NE
2 Micro Machines	Code Masters	Azione	▼
3 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	=
4 Jungle Book	Virgin	Platform	▲
5 Aladdin	Sega	Azione	▼

## TOP 5 GAME GEAR

1 NBA JAM	ACCLAIM	SPORTIVO	=
2 Micro Machines	Code Masters	Sportivo	▲
3 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	▼
4 Robocop Vs Terminator	Virgin	Azione	▼
5 Battletoads	Sega	Azione	▼

## TOP 20 MEGADRIVE

1 DYNAMITE HEADDY	SEGA	PLATFORM	NE
2 Virtua Racing	SEGA	Sportivo	=
3 Sub-Terrania	SEGA	Sparatutto	▼
4 Dragon	Virgin	Picchiaduro	NE
5 NBA Jam	Acclaim	Sportivo	▼
6 Jungle Book	Virgin	Platform	NE
7 Sonic The Hedgehog 3	SEGA	Platform	▼
8 PGA European Tour Golf 2	EA	Sportivo	=
9 Mega Turrican	Data East	Azione	=
10 Streets of Rage 3	SEGA	Picchiaduro	▼
11 Toe & Jam Earl 2	SEGA	Platform	▼
12 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	▼
13 Eternal Champions	SEGA	Picchiaduro	▼
14 Gunstar Heroes	SEGA	Azione	▲
15 Castlevania: Bloodlines	Konami	Azione	▼
16 Mean Bean Machines	SEGA	Puzzle	=
17 Dragon's Revenge	Tengen	Flipper	▼
18 Aladdin	SEGA	Platform	▼
19 Mortal Kombat	Acclaim	Picchiaduro	▲
20 X-Ranza	SEGA	Sparatutto	▲

## TOP 15 MEGA CD

1 NHL HOCKEY '94	EA	SPORTIVO	=
2 Sensible Soccer CD	Sony	Sportivo	NE
3 Sonic CD	SEGA	Platform	▲
4 Tom Cat Alley	SEGA	Azione	▼
5 Silpheed	Game Arts	Sparatutto	▼
6 Dracula Unleashed	SEGA	Avventura	▼
7 Lunar: The Silver Star	SEGA	RPG	▲
8 Mortal Kombat CD	Acclaim	Picchiaduro	▼
9 Thunderhawk	Core Design	Sparatutto	▼
10 Ground Zero Texas	Sony	Film Int.	=
11 Rise of Dragons	SEGA	Avventura	NE
12 Lethal Enforcers	Konami	Sparatutto	▲
13 Ecco The Dolphin	SEGA	Avventura	▲
14 Powermonger CD	EA	Strategico	▲
15 Double Switch	SEGA	Film Int.	▼



ovvero l'opinione della redazione!!!

GIOCO	BIO MASSA	FABIO	MARCO	MATTEO	PAOLO	SIMON	MEGAMEDIA
DRAGON	5	7	6	7	7	7	6,5
DRAGON (MS-GG)	6	7	6	7	5	6	6,2
DROPZONE (GG)	7	8	8	7	7	8	7,5
DYNAMITE HEADDY	7	8	9	9	8	8	8,2
ECCO THE DOLPHIN (MS-GG)	8	7	7	9	8	8	7,8
F1 HEAVENLY SYMPHONY (MCD)		6	4	6	5	4	5
JUNGLE BOOK	8	8	8	8	7	8	7,8
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	7		6	5	6	6	6
MORTAL KOMBAT (MCD)	9	8	8	7	8	7	7,8
OUTRUNNERS	5		5	5	6	5	5,2
SENSIBLE SOCCER (MCD)	8	8	8	9	9	9	8,5
SHADOWRUN	7	8		8	8	8	7,8
THE INCREDIBLE HULK	5	7	6	6	7		6,2
THIRD WORLD WAR (MCD)		7	8	7		8	7,5
WING COMMANDER (MCD)	6	6	5	5	6	5	5,5
WORLD CUP USA 94	6	6	7	7	6	6	6,3

### MEGALEGGENDA

10 - Promosso a pieni voti!  
5 - Scarso

9 - Ottimo  
4 - Insufficiente

8 - Molto buono  
3 - Gravemente insufficiente

7 - Buono  
2 - Inclassificabile

6 - Sufficiente  
1 - Folgio bianco





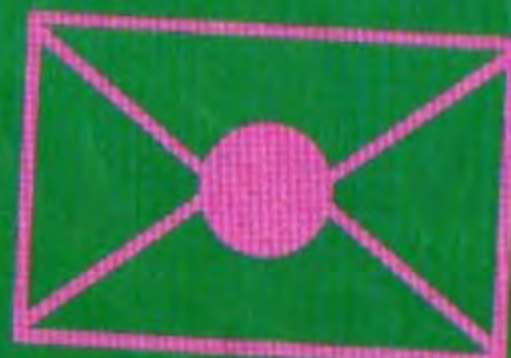
**B**entornati a **Megatrix**, la rubrica di **Mega Console** che cerca di rendere la vostra vita videoludica un po' meno dura. Prima di dare il via alla samba, però, un doveroso 'errata corrige'. Come alcuni di voi avranno notato (e come alcuni ci hanno fatto notare per telefono), la seconda ed ultima parte della megasoluzione di **Landstalker** (vedi numero 4) presentava un'omissione nel paragrafo intitolato "Alla Ricerca di Kazalt", a pagina 97. In parole povere, tutta l'ultima parte del testo è assente (motivo: un errore di stampa). Approfittiamo dunque di questo spazio per riportare la parte mancante del testo in questione, sperando che non sia già troppo tardi per recuperare la vostra fiducia. Per conto mio, sono disposto a inginocchiarmi sui ceci lessi a nome dei responsabili del suddetto inconveniente, va bene? Ok, allora invito gli interessati a leggere quanto segue per sapere cosa rimane da fare in quella particolare sezione di **Landstalker**. Voialtri, invece... Beh, che so, prendete nota dell'indirizzo sottoindicato se volete spedirci qualche trucco, oppure andate a vedere se c'è qualche cheat che fa al caso vostro. Insomma, fate voi...

**D**alla statua, vi smaterializzerete per riapparire nelle caverne ove la vostra avventura è iniziata. Questa volta, però, passate attraverso la porta alla vostra sinistra, dove la palla vi inseguiva. Presto incontrerete il Duca e la Principessa Lara. Seguite l'uomo al teletrasporto. Fine". Contenti?



**Mega Console - Megatrix**  
c/o Futura Publishing  
Via Edolo 29  
20125 Milano

A cura di Fabio D'Italia



## STREETS OF RAGE 3 MEGADRIVE

### Ash e Shiva ai vostri comandi!

Ecco qui uno dei cheat più attesi dai possessori di questo spettacoloso picchiaduro. Con esso, infatti, potrete utilizzare i guardiani Ash e Shiva. Dunque, per usare Ash dovete prima ucciderlo, quindi tenere schiacciati tutti e tre i tasti del joystick e premere il pad verso l'alto. Ash sarà quindi a vostra disposizione nella partita successiva. Per usare Shiva dovete fare esattamente la stessa cosa, niente di più niente di meno.



## SONIC THE HEDGEHOG 3 MEGADRIVE

### Sonic diventa Super-Sonic!

Come in **Sonic 2**, anche nella sua terza avventura il porcospino blu può diventare Super-Sonic: basta raccogliere il primo smeraldo, quindi resettare il gioco e riprendere lo smeraldo ancora e ancora. Nice!



## DRACULA MEGADRIVE

### Selezione dei Livelli

Durante la schermata dei titoli, premete GIU', DESTRA, A, C, SU, SINISTRA, A. A questo punto, il menù delle opzioni dovrebbe presentarne una per la selezione dei livelli. Bloody good!



## MORTAL KOMBAT MEGADRIE USA

### Sonya Segreta

Questo picchiaduro non cessa mai di stupire: adesso c'è anche la possibilità di combattere contro una Sonya come non l'avete mai vista prima. Come fare? Semplicissimo (beh, non esageriamo... Diciamo "quasi" - Ndr). Dovete innanzitutto usare il celebre codice DULLARD, ovvero premere GIU', SU, SINISTRA, SINISTRA, A, DESTRA e GIU' nella schermata con le scritte "Game Start" e "Options". Quando la frase "Cheat Enabled" appare, selezionate l'opzione "Cheat" e attivate i comandi Flag 0, Flag 2 e Flag 3. Settate il Plan Base su tre, e la prima mappa (1st Map) sullo stage del ponte (The Pit). Superate il primo match di resistenza. Il secondo match di resistenza dovrebbe essere disputato anche sullo schermo del ponte (The Pit). Se entro la fine del secondo match di resistenza non siete giunti allo schermo del ponte, fatevi battere dagli avversari e continuate così finché non ci siete arrivati. In questo stage, conseguite due vittorie

impeccabili (Perfect!) e potrete combattere contro Reptile. Sconfiggetelo in ambedue i round e vedrete entrare in campo la Sonya Segreta. Questa Sonya sfoggia un abbigliamento di colore identico a quello di Reptile, e possiede mosse incredibili fra cui uno Shadow Punch che si trasforma in arpione quando viene a contatto col destinatario, e un attacco a base di Anelli che paralizzano i suoi avversari. Simply stunning!



## THE JUNGLE BOOK GAME GEAR Livelli a Scelta

Per poter scegliere il livello dal quale partire, aspettate che il logo della Disney sia scomparso, dopodiché premete SU, GIU', SU, GIU', SINISTRA e DESTRA: saprebbe farlo anche quel babuino di Re Louie!



## SONIC CD MEGA-CD USA Segretissimi!

Completando il gioco nel modo Attack in determinati lassi di tempo, potrete accedere a tre modi segreti di gioco. Se completate il gioco con un tempo complessivo inferiore a 37:27:57, tornerete allo schermo dei titoli per scoprire una nuova opzione intitolata "D. A. Garden"; selezionandola, potrete giocare con gli scenari di Sonic, facendoli ruotare o zoomando su di essi. Se invece finite il gioco con un tempo inferiore a 30:21:05 e quindi premete il joystick verso Sinistra, potrete accedere a un nuovo menù che vi permetterà di giocare in qualsiasi livello di vostro gradimento. Infine, se completate il gioco in un lasso di tempo inferiore a 25:46:12, scoprirete una nuova opzione sullo schermo dei titoli, intitolata Visual Mode: selezionandola, potrete gustarvi il vero finale del gioco e assistere ad alcune animazioni dello sprite di Sonic.



## ROBOCOP VS TERMINATOR GAME GEAR Livello Segreto

In realtà di livelli segreti ce ne dovrebbero essere parecchi, ma per il momento ne abbiamo trovato soltanto uno, ed ecco come arrivarci. Al quarto livello c'è

una torreggiante catasta di barili e, a sinistra di essi, una scaletta. Fate saltare Robocop a destra affinché penetri nei barili, e continuate a mantenere questa direzione sul pad finché Robo non cade. Una volta dentro i barili, continuate a dirigere Robo verso destra e lo vedrete entrare nella sezione segreta. Mi sembra già di sentir dire Robocop "Grazie per la collaborazione!"







## LUNAR - THE SILVER STAR MEGADRIVE

### Soluzione Completa - Parte II

Eccoci alla seconda parte (delle quattro in programma) della soluzione completa di questa avventura, inviataci dall'intraprendente **Peppino Petronio** di Lamezia Terme. Ed ora che i doverosi riconoscimenti sono stati fatti, vediamo dove eravamo rimasti... Ah, ecco: dopo aver parlato con l'uomo dai capelli verdi, riparlare con Nash. Uscite dalla città e andate a nord-ovest. Entrate nella casa della maga, datele l'acqua e prendete la carta dal mare, poi tornate a Saith e riparlare con il capitano. Uscite nuovamente dalla città e andate a nord per poi entrare nel faro. Salite all'ultimo piano, aprite il forziere e accendete il faro, poi tornate a Saith e al molo. Parlate, seguite il capitano e salite sulla barca. A Meribia, andate dal gioielliere e vendete il diamante. Seguitelo fino al labirinto e parlate con il guardiano, quindi tornate indietro. Andate a ovest ed entrate nella Black Rose Street. Andate a nord e recatevi dalla maga. Parlate con Nash e con la maga, quindi munitevi di Starlight. Ora tornate al labirinto, combattete il drago e passate oltre la porta, raggiungete il gioielliere, parlateci e non accettate fino a quando non vi darà 3.000 \$, dopodiché tornate a Meribia. Prima di uscire dalla porta che dà sul negozio del gioielliere, togliete tutto l'equipaggiamento a Ramus e indossate (o vendete) i suoi oggetti. Nel negozio parlate con Nash e accettate la sua offerta, quindi andate all'armeria e comprate l'ascia. Rifornitevi anche di Calm Herb ed uscite dalla città. Andate a sud per cercare la Fontana del Teletrasporto (due cerchi sul terreno) ed entrateci. Arrivati al labirinto, parlate con il vecchio e seguite il labirinto. Combattete sempre tutti i mostri finché non raggiungete il livello 15 e apprendete l'incantesimo Flamer. Dopo aver distrutto i Cani di Bronzo continuate a combattere finché non raggiungete il livello 20 e apprendete l'incantesimo Blazing Fire. Giunti a Vane, andate a nord ed entrate nella torre; lì, parlate con Mia, quindi recatevi al palazzo reale, entrate nella prima aula a destra, parlate con Nash e seguitelo. Discutete con Ghaleon, con il suo subalterno e poi di nuovo con Nash. Uscite dal castello e andate a nord-ovest, entrate nella casa del sindaco (l'ultima in alto) e parlateci, poi parlate con Jessica, che si unirà al gruppo. Andate al molo, prendete la barca e raggiungete l'isola, quindi entrate nel vulcano. Dopo aver distrutto il finto Signore dei Draghi (Dragon Master), tornate a Vane. Raggiungete Ghaleon, poi andate da Lemia, quindi tornate nella torre, prendete lo specchio, uscite e andate a est e a sud ed entrate nella casupola. Nel labirinto dirigetevi verso le porte di cristallo. Uscite, entrate nella torre e recatevi nella Stanza delle Stelle. Lì parlate con Lemia. Dopo averla distrutta parlate con Ghaleon, mettetevi d'accordo con lui ed uscite dalla stanza, parlate con la sacerdotessa e verrete trasportati via. Tornate a Meribia, rifornitevi ed entrate nel palazzo reale. Arrivate fino alla porta con la guardia a destra del palazzo. Andate nella stanza centrale e incontrate Mel. Parlate anche con Jessica e con Ghaleon, quindi di nuovo con Mel. Fatevi una bella dormita e poi tornate da Mel... (continua sul prossimo numero)



## SUPERMAN GAME GEAR Selezione dei Livelli

E' un uccello? E' un aereo? No, è semplicemente un supertrucco! Scherzi di pessimo gusto a parte, ecco come conseguire il miracolo di cui sopra. Prima di tutto, dovete ottenere un punteggio tale da entrare nel tabellone dei record. Poi, invece di inserire il vostro nome, scrivete la parola ZAQ. Infine, tenete schiacciati i tasti 1 e 2 per qualche secondo: potrete così saltare a piacimento da un livello all'altro.

## SONIC CHAOS GAME GEAR Velocità Supersonic-a

Per ottenere una velocità pari a 99 chilometri orari, è sufficiente finire il livello in 21 secondi con 10 anelli!



## TOM & JERRY GAME GEAR Menù di Opzioni Segreto

Per accedere al menù segreto del gioco, aspettate che appaia lo schermo di presentazione, quindi premete i tasti 1 e 2 in questa sequenza: 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2. Se avete fatto correttamente quanto detto, vedrete apparire il suddetto menù, dove potrete selezionare invincibilità e stage di partenza nonché trastullarvi con la colonna sonora del gioco.







## BATTLETOADS DOUBLE DRAGON MEGADRIE USA 2 Vite Extra

Per cominciare il gioco con cinque vite anziché tre, dovete semplicemente andare nella schermata per la selezione del personaggio, tenere premuti SU, A, B e quindi premere START sul joypad per il primo giocatore.

## ALADDIN MEGADRIE USA Power-Up Nascosti

Per far sì che Aladdin metta in saccoccia una vita extra e quattro mele, dovete semplicemente dirigerlo a sinistra all'inizio del secondo livello. Continuando in tale direzione, troverete la merce sopracitata senza alcuna difficoltà.



## CLIFFHANGER MEGA-CD USA 99 Vite

Il film non sarà la cosa migliore che abbia girato Stallone in tutta la sua carriera (qui in reda sono in molti a preferire **Demolition Man** fra i suoi più recenti lavori - NdFabio), ma almeno ha fornito all'omonimo videogioco su CD una delle intro in full-motion video più emozionanti nella storia dei videogiochi su dischetto d'argento. Ad ogni modo, ecco un trucco non meno emozionante di quelle sequenze, dato che serve a ottenere in un colpo solo ben 99 vite. Dovete andare alla schermata col titolo del gioco e, sul joypad per il secondo giocatore, premere SU, SINISTRA, C, B e A. Che te ne pare, Sly?



## PINK PANTHER IN PINK GOES TO HOLLYWOOD MEGADRIE USA Cheat Mode Multiplo

Prima di eseguire questo cheat, dovete assicurarvi che la console sia spenta, quindi inserire ambedue i joypad nelle rispettive porte. In seguito, tenete premuti i tasti A e C sul joypad per il primo giocatore e il tasto B sul joypad per il secondo giocatore, dopodiché accendete la console. Se udite un suono fragoroso una volta scomparso il logo della Tecmagik, complimenti: il cheat ha funzionato! Ora, iniziate a giocare e inserite la pausa schiacciando START. Mentre il gioco è in pausa, potete premere il tasto A sul joypad 1 per riportare al massimo la barra vitale, il tasto B sul joypad 1 per diventare invincibili oppure il tasto C (indovinate su quale joypad? Massi, ancora quello!) per richiamare un menù per la selezione dello stage. In your face, Ispettore Clouseau!

## ROLO TO THE RESCUE MEGADRIE

### Invincibilità e Vite Infinite

Mega Console to the rescue, altro che Rolo! Per godere di quanto scritto sopra, tenete premuti il joypad sulla diagonale alto-sinistra e i tasti A e C, e contemporaneamente premete il tasto di reset. Tenete tutto quanto schiacciato per almeno cinque secondi, quindi premete il tasto B. A questo punto dovreste veder apparire un nuovo menù di opzioni dal quale potrete selezionare invincibilità e vite infinite.

## MICK & MACK GLOBAL GLADIATORS GAME GEAR

### Selezione dei Livelli

Nella schermata delle opzioni spostate la freccia sulla seconda opzione. Poi spostate il joypad nelle seguenti direzioni: SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA. Indovinate cosa potrete fare a questo punto...

## COSMIC SPACEHEAD MEGADRIE

### Accesso Immediato ai Sottogiochi

Per avere accesso ai sottogiochi intitolati Dodgems e Slide Show, fate quanto segue. Per il primo, premete in successione A, B, C, A, B, C, B e START durante la schermata col titolo. Per il secondo, invece, premete (sempre durante il 'title screen') A, B, C, A, B, C e START.

## THE TERMINATOR MASTER SYSTEM

### Selezione dei Livelli

Durante la schermata col titolo, tenete premuto il tasto 2 e date un buffetto al tasto 1. Quando lo schermo si annerisce, spostate il joypad nelle seguenti direzioni: SINISTRA, SINISTRA, SU, SU, DESTRA, DESTRA, GIÙ, GIÙ. Fatto questo, i caratteri Z0 dovrebbero apparire sullo schermo. Ora vi basterà spostare il joypad a destra o a sinistra per passare in rassegna i livelli da selezionare.







## ALADDIN MEGADRIVE

### Menù di Opzioni Nascosto

Durante la schermata col titolo del gioco, premete in successione: GIU', A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B. Vedrete quindi apparire il volto digitalizzato di David Perry, programmatore del gioco (e di un sacco di altri bei platform, bisogna dire), assieme alle parole "Ah, David Perry, what is your wish?" ("Qual è il tuo volere?"); successivamente apparirà un menù di quelle opzioni truffaldine che vi piacciono tanto.



## PRIZE FIGHTER MEGA-CD USA

### Il "Making Of" del Gioco!

Volete gustarvi un documentario di tre minuti e a colori (avete capito bene: a colori!) sulla lavorazione del gioco? Bene, allora dovete tenere premuti A, B, C e DESTRA nella schermata delle opzioni: nel giro di qualche secondo, la sequenza inedita in questione dovrebbe cominciare. Grande cinema, sul Mega-CD!



## BATMAN RETURNS CD MEGA-CD

### Salta-Livello

Andate alla schermata delle opzioni e selezionate il gioco di guida; tenete premuto il joypad verso sinistra e schiacciate il tasto B, quindi portate il cursore sul livello di difficoltà, e di nuovo tenete premuto il joypad verso sinistra e schiacciate B. Eseguite questa operazione su tutte e sette le opzioni, dall'alto in basso. Se tutto va bene, dovrete udire un suono squillante. Ora, durante la partita, potrete passare allo stage successivo mediante una fulminea pressione del tasto C!



## THE TERMINATOR MEGA-CD USA

### Menù di Opzioni Nascosto

Selezionare opzioni è una specialità dei Terminator, per cui non poteva mancare nel gioco omonimo un menù di opzioni segreto. Ed ecco come trovarlo. Nella schermata con le scritte "Game Start" e "Options", tenete premuto il joypad verso destra, quindi premete B, C, B e ancora B. Molate il joypad e vedrete il cursore a freccia trasformarsi in un quadratino; ora premete START e troverete il menù in questione, mediante il quale potrete munirvi di tre differenti tipi di armi, vite extra fino a un massimo di nove e bombe fino a un massimo di 98. Schwarzenegger, beware!

## REN & STIMPY MEGADRIVE

### Codici

Come fa un gioco così facile come Ren & Stimpy ad avere dei codici? Mistero. Comunque, per dovere di cronaca, eccoveli:

Stage 2:	42Z0000	0PJ82XL
Stage 3:	0700000	0DJ44XF
Stage 4:	4310000	0DJ24XB
Stage 5:	2320003	THJ44XK



## COOL SPOT MASTER SYSTEM

### Vite Extra e Scudi

Per decidere quante vite e quanti scudi avere in dotazione, andate allo schermo delle opzioni e spostate il cursore a freccia sull'opzione della musica, ma NON selezionatela. Prendete invece il joypad e premete nelle seguenti direzioni: SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA. Ora non vi resta che scegliere la quantità di vite e scudi desiderata e brindare alla nostra salute con una lattina di 7-Up!



## BATMAN RETURNS MASTER SYSTEM

### Selezione dei Livelli

Andate alla schermata dei titoli e spostate il joypad sulla diagonale alto-sinistra e tenete schiacciati i tasti 1 e 2. Così facendo potrete scegliere il livello che vi pare.





## JURASSIC PARK MEGADRIVE

### Livelli a Scelta

Inserendo le cifre 02160016 come codice d'accesso, potrete godere della possibilità di scegliere qualsiasi livello del gioco. Prima di fare ciò, tuttavia, dovete selezionare la schermata delle opzioni e quindi uscire dalla schermata. Poi cambiate il personaggio in Grant e premete START. A questo punto potrete usufruire del "level select" di cui sopra.



## ECCO CD MEGA-CD

### Menù di Opzioni Segreto

Il menù segreto ce l'ha la versione su cartuccia, quindi perché non dovrebbe averlo anche la versione su CD? E infatti ecco come trovarlo! Basta mettere il gioco in pausa nel mezzo di una virata (quando Ecco guarda verso di voi) e premere DESTRA, B, C, B, C, GIU', C e SU.

## ZOOL MEGADRIVE

### Passaggio di Livello

Nonostante sia un drago nell'arte del salto, Zool non può certo passare al livello successivo con un sol balzo... a meno che non usi il trucco che andiamo a illustrarvi! Mettete il gioco in pausa e premete C, DESTRA, A, B, B, A, SINISTRA, SINISTRA, A, DESTRA, GIU', quindi togliete la pausa. A questo punto dovrete semplicemente premere il joypad verso destra per saltare uno stage e verso l'alto per saltare l'intero livello.



## ETERNAL CHAMPIONS MEGADRIVE

### Tutte le mosse mortali

Non sono pochi i lettori di Mega Console che telefonano in reda implorandoci di pubblicare le Fatalità di questo spettacoloso picchiaduro; siamo pertanto lieti di poter finalmente soddisfare questa loro particolare richiesta. Prima di dare inizio alle danze, però, è necessario precisare che queste mosse possono essere eseguite solamente nell'ultimo round, quando l'avversario del vostro combattente è pronto a schiattare con un solo, piccolo colpo. In tutti i casi un bel pugno forte va al caso vostro, ma occhio che l'avversario si deve trovare nella posizione corretta!

**Stage di Blade:** Spostatevi il nemico in modo che la sua schiena sia a circa 1 cm dal centro della ventola.

**Stage di Shadow:** Il posteriore dell'avversario deve toccare il secondo cartello dalla parte sinistra dello schermo - occhio che deve stare sul lato sinistro del cartello così che guardi il primo cartello.

**Stage di Midnight:** Allineate il retro del nemico con il bordo dell'ultima capanna sulla sinistra. Colpitelo poi nel centro dello schermo.

**Stage di Jetta:** Posizionate l'altro lottatore con la sua schiena nel centro dello schermo e il suo piede arretrato nell'area più scura.

**Stage di Larcen:** Fate in modo che lo sfidante oscuri il lampione sulla destra così che sia visibile solo per tre quarti. Voi bloccate la luce proveniente dai fanali della prima automobile con il vostro corpo.

**Stage di Rax:** La mano più avanzata dell'avversaria deve trovarsi sulla parte sinistra della statua di sinistra e la schiena dev'essere rivolta verso il centro dello schermo. Voi dovete posizionarvi dalla parte opposta della statua.



## DESERT STRIKE MASTER SYSTEM

### Codici

Vogliate favorire tutti i codici delle campagne, please...

Campagna 1 - Superiorità Aerea:	QQDARLX
Campagna 2 - Scud Buster:	QPUEQMQ
Campagna 3 - Embassy City:	QFDROJC
Campagna 4 - Tempesta Nucleare:	QMUAJRE

## NBA JAM MEGADRIVE

### Goal Tending al bando!

Ecco qui un trucchetto "sfizioso sfizioso" (così lo definisce il suo scopritore, tale Alei '79 di Genova) per il basket videoludico dell'anno, se non del decennio. Quando appare la schermata con la scritta "Tonight's Match", premete cinque volte un tasto a scelta e alla quinta volta tenetelo premuto finché l'incontro non inizia. In cima allo schermo, dove si trova la barra del Turbo, dovrebbe apparire la scritta "Power" o simili: ciò sta a significare che non avrete più "Goal Tending"!







**Superare i diciassette stage di Panic On Funkotron non è particolarmente difficile, ma è improbabile che scoprirete l'intera gamma di bonus e livelli nascosti che il gioco ha in serbo senza una guida come appunto quella che avete di fronte. Seguiteci dunque mentre esploriamo il pianeta portandovi in posti come non ne avevate mai visti in vita vostra (beh, almeno in un videogame)!**

## I TERRESTRI

### RAGAZZINA (2 barattoli)



Normalmente reperibile nei cespugli o fra gli alberi. Attaccatela da una certa distanza.

### GIOCATORE DI BASEBALL (3 barattoli)



Lancia dei pomodori abbastanza innocui. Attaccatelo da un livello più basso, ma non sprecate i Super Barattoli su di lui.

### COW GHOST (2 barattoli) Usa la propria invisibilità

per cogliervi di sorpresa. Usate la Vista Funky per



trovarla e lanciate dei barattoli in aria per catturarla. Se vi si avvicina troppo, usate una Mossa Funky per sfuggirle.

### OPERAIO EDILE (5 barattoli) Non state sul terreno



quando fa tremare il suolo. Lanciategli dei barattoli da una piattaforma limitrofa o saltate sopra di lui lanciandoglieli addosso!

### IL PERFIDO WILLIAM (5 barattoli) Si sposta con lentezza,



quindi lanciate i barattoli verso l'alto, al suo indirizzo.

### LA SIGNORA FACOLTOSA (5 barattoli) La madama non offre resistenza, ma i suoi barboncini attaccano. Mollate



due barattoli su ciascuno dall'alto. Gli attacchi di Panico sono inutili contro queste bestiacce.

### I TURISTI (6 barattoli per gli Uomini, 4 barattoli per le Donne) Spingete il pad verso il



basso per proteggervi dai flash. Usate il tempo che intercorre tra un flash e l'altro per lanciare alcuni barattoli. Allontanatevi da altri esseri umani poiché è impossibile chinarsi se venite colpiti da qualcun'altro. Non possono usare le loro macchine fotografiche quando sono vicini a voi, quindi accorciate al massimo le distanze!

### IL CANTANTE D'OPERA (7 barattoli) Depositategli dei barattoli

vicino affinché ci cammini sopra, oppure saltategli incessantemente sopra finché non emerge dalla sca-



tola. E quando lo fa, buttategli addosso una valanga di barattoli o attivate il pulsante di Panico.

### LA FATINA PAZZA (4 barattoli): Assolutamente innocua, a meno che non siate colpiti dalla sua polvere esilarante con altri umani nelle vicinanze. Lanciate dei ba-



rattoli verso l'alto, al suo indirizzo, e usate una Mossa Funky per evitare i sacchetti che getta.

### PAPERA (8 barattoli) Rimanete immobili e lan-



ciate dei barattoli verso l'alto. Quando la papera appare, dateci dentro. Prima di usare i Super Barattoli, aspettate che vi giunga vicino.

### BOOGY MEN (4 barattoli) Sono per lo più invisibili, quindi usate la Vista Funky



per individuarli. Si manifestano in gruppi, quindi lanciate continuamente dei barattoli in aria.

## TUTTO FUNKOTRON, LIVELLO PER LIVELLO

**FUNKY FOREST:**  
**NESSUNA PASSWORD**  
Dopo il terzo fungo a molla spingete il pad verso l'alto per entrare in uno stage segreto (la zona in questione si trova vicino al cartello con il teschio e le tibie). Entrate nella zona Hyperfunk, situata fra i



due funghi, per quattro volte. Per guadagnare delle Mosse Funky extra imitate Peabo.

**HOMEY STREET**  
Un luogo segreto si cela alla destra della seconda piattaforma e un altro su di una piattaforma appena sopra la bandierina-check point. Sharla attende su una sporgenza alla destra del primo precipizio: saltate contro la pare-



# & EARL IN PANIC ON FUNKOTRON

te del precipizio e troverete un mucchio di belle sor-



presine. Se rientrate in quest'area e saltate incessantemente, entrerete in un sottolivello segreto.

## MAC DADDY MEADOW



Una cavolata, ma saltate sopra i fiori prima che i nemici scappino via.

## LOWER FUNKY TOWN: E4N0Z9ANX19X

Mettete dei soldi nella prima macchina per posarvi



sul fungo a molla e rimbalzate il più in alto possibile, dopodiché cadete in piedi per ottenere punti extra. Camminate verso la parete del primo precipizio, usate la Vista Funky e ta-dah! Ecco Trixie con montagne di soldi per voi!

## UPPER FUNKY TOWN

Prendete i Super Barattoli da Genzer e camminate verso destra dal ciglio del precipizio. Saltate sulla sporgenza nascosta situa-

ta a sinistra, e andate a sinistra attraversando le due pareti successive mediante la Mossa Funky. Proseguite verso sinistra, poi verso il basso per giungere in una caverna segreta, quindi Mossa Funky attraverso il muro sulla destra. Saltate attraverso la volta sulla destra di questa caverna. Usate la Mossa Funky per



oltrepassare delle mura invisibili finché non raggiungete una stanza con due frecce. State in mezzo a queste ultime e premete verso l'alto: otterrete così un "vitalizio" di Super Barattoli! Dirigetevi nel punto più basso e a destra nel primo laghetto e nuotate verso il basso lungo il secondo tunnel dalla sommità per raggiungere la Caverna di Lewanda. Lasciato il secondo laghetto, saltate a ritroso sopra di esso: atterrerete sulla prima di alcune piattaforme. Sulla terza piattaforma troverete un cespuglio zeppo di regali.

## SNOWY STREET

Gettatevi dentro la prima buca ed eseguite una Mossa Funky per attraversare la parete sulla destra. Camminate verso destra e usate la Vista Funky per



trovare una porta: al di là di essa troverete Trixie, che vi darà Mosse Funky infinite. Al termine dello stage, alla destra di Bloona, c'è un percorso segreto che racchiude una montagna di sorprese.

## CHILL'N FIELDS

Attraversate la prima parete con una Mossa Funky: entrerete così in una caverna. Usate la Vista Funky per frugare nei cespugli nell'ordine corretto e otterrete dei bonus extra.

## EL CHOICE-O GRANDE: ETY67KMJCV5F

Passate attraverso la porta a sinistra e troverete un mucchio di bei regaletti.

## STYLIN' STREET



C'è un sentiero per Funky Furnace a metà del livello che racchiude qualche regalino.

## BUSTIN' BUBBLES



Toccate appena il joypad nella direzione opposta a dove si muovono le bolle per stare in equilibrio!

## OUTERSPACE PLACE

Saltando sul fungo guadagnerete dei punti.

## KICKIN' CLIFFS

Spingete la roccia fino al ciglio del primo precipizio e saltate a destra per at-



terrare su di una piattaforma nascosta. Premete verso l'alto e troverete un altro punto-bonus.

## FUNKY FUNGUS

Dirigetevi verso la facciata del primo precipizio e parlate con Smoot. Al termine



di questo stage, saltate sulla piattaforma superiore-sinistra e premete verso l'alto: Pickle Place verrà alla luce, così come la prima delle cose favolose di Lamont l'Ippopotamo.

## SLUMPY'S SHACK

Parlate con Slumpy e dirigetevi a sinistra. Eseguite una Mossa Funky per trovare Sharla.

## SLAMMIN SLOPES: E8Y-6KLIX9AF

Inerpicatevi sulla prima collina e camminate oltre i due metri. Premete verso l'alto per rinvenire un'area segreta. Non lanciate barattoli alla signora e i suoi barboncini. Saltate sulla prima piattaforma che vedete e saltate di nuovo per rinvenire una sporgenza segreta. Premete il bottone

e manovrate la bolla verso sinistra, usando la Mossa Funky durante la corsa. Saltate verso l'alto per urtare la Funktivate Zone, che svela una porta oltre la quale si trova Trixie, la



quale raddoppierà il valore di tutti i vostri regalini.

## AWESOME ARCTIC

Andate a destra da Bloona e seguite le frecce sulla sinistra. Usate il fungo per rimbalzare verso l'alto e saltate a destra per atterrare sulla bolla. Manovratela sino alla fine del percorso, quindi



scendete. Usate una Mossa Funky sulla parete a destra per trovare Sneak Street.

## HIP HOP'N WAY

Camminate verso sinistra, oltre il fungo, fino a una parete. Usate la Vista Funky per rinvenire un'area segreta. Dirigetevi a destra verso Otis e saltate contro la parete: al di là di essa c'è un'altra area segreta. Peabo si trova giù, sulla destra, e sta nascosto in un cespuglio. Parlate con lui e ritornate da Otis,







quindi ripetete la procedura. Usate una Mossa Funky contro la parete alla destra di Otis e il Quadro di Lamont sarà vostro.

### PESKY PLACE:

VDTQQXFN1ZX6

Nuotate verso sinistra per avere ossigeno e Super Barattoli. Non catturate la signora grassa e i suoi cani.

### THE CATACOMBS



Dirigetevi giù e a destra per trovare Flarney. Spostatevi verso sinistra per raggiungere un bottone situato in fondo alla cava. Saltate verso il basso e usate la bolla per saltare a sinistra, contro la parete. Al di là di quest'ultima troverete Alexander's Hangout.

### HAPPEN'N HILLS

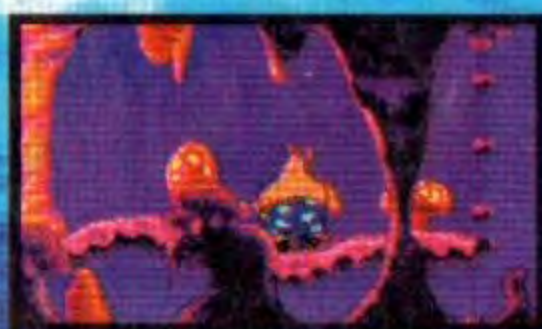
Eseguite una Mossa Funky per superare la parete alla destra del fungo a molla: tro-



verete così una porta che conduce a un'area segreta.

### LA PLACE DU FUNGUE

Catturate più Umani possibili prima di entrare in acqua. Nuotate verso destra per raggiungere la Way Cool Cave. Parlate con Chester e saltate a destra. Nella piccola buca che troverete,



premete il joypad verso l'alto e farete venire alla luce Eyeball Alley.

### QUERPWACKY... WHAT?

Recatevi in alto oltrepassando Peabo, fino a raggiungere un parchimetro: metteteci una moneta e vedrete apparire due frecce. Premete il pad



verso l'alto e troverete il Party Hut di Lewanda.

### THE BIG SLIDE:

VYTQFC8A15L7

Saltate alla fine del primo scivolo. Guardate nel cespuglio di sotto. Saltate verso destra: atterrerete su una piattaforma e allo stesso tempo troverete Trixie. Ora il vostro cibo vi darà doppia energia. Premete il bottone accanto ai due operai edili e fate una Mossa Funky per attraversare la parete alla sinistra della



porta. Camminate verso sinistra finché non raggiungete una caverna. Premete il pad verso l'alto fra il parchimetro e il bottone per avere accesso al Fan Club.

### BOOGIE DOWN CAVES

Passate attraverso la parete

di destra: entrerete così in una caverna piena di Boogymen. Troverete poi una stanza contenente Lewanda. Alla fine dello stage, balzate verso l'alto e a destra per trovare una



piattaforma. Saltate di nuovo a destra e camminate nella stessa direzione per rinvenire una porta oltre la quale si trova una piattaforma segreta su cui risiede il Rubber Ducky.

### LEVEL 13 - THE FUNKOTRONIAN MOON:

TE8Q-X03JZ3Q

Andate su e parlate con Otis e Sharla. Andate a destra e salite sulla bolla accanto al cartello con la "X". Stateci sopra finché non raggiungete una piattaforma corredata di quattro frecce. Camminate verso sinistra e premete i bottoni finché la porta che con-



duce alla stanza di Chester non appare. L'uscio in mezzo alle frecce porta allo Slimy Slug Spot. Tornate da Sharla e costei vi darà una montagna di regali.

### MAYHEM MOUNTAIN

Camminate verso destra sino alla fine dello stage e salite sulla bolla alla destra dell'acqua. Stateci sopra finché non esplode, quindi saltate sulla diagonale alto-destra per tro-

vare una piattaforma. Saltate per raggiungere una bolla che vi porterà da Trixie, la quale vi darà dei FunkVacs. Recatevi al punto di partenza, dove si trovano due frecce vicino a un fungo. Premete il pad verso l'alto per entrare in una stanza segreta. Camminate verso sinistra per nuotare verso il basso fino a raggiungere un'uscita. Camminate verso sinistra sopra il fungo fino a raggiungere il giradischi di Lamont. Cercate tre bandierine messe una accanto all'altra e passate attraverso la parete di sotto.

### LIVELLO 15 - THE BOTTOMLESS PIT:

TZ9QFC9LKXAR

Questo livello presenta quattro uscite: ognuna di esse porta in una sezione differente.

#### PRIMA A SINISTRA:

BUBBLE BOULEVARD

Seguite le frecce e premete il bottone per far apparire Peabo con il suo stereo.



#### SECONDA A SINISTRA: ROASTIN' ROAD

Fermare le fiamme costa una fortuna, ma dovete andare a sinistra verso il Fire Fight.

#### PRIMA A DESTRA:

THE HYPE HILLS

Gettatevi nella buca alla destra del parchimetro per trovare Flarney. Seguite le frecce fino a raggiungere il Rompicapo delle Porte (Door Dilemma) e oltrepassate le porte in quest'ordine: 1, 3, 4, 2. Fatto correttamente quanto detto, troverete Sharla. Passate attraverso la por-

ta sulla destra. Spegnete le fiamme e usate la Vista Funky dietro di esse. Passate attraverso la porta per entrare in un'altra area segreta e, sotto la freccia di destra, premete il pad verso l'alto per raggiungere Pillow Place.

#### SECONDA A DESTRA:

HOT'N BOTHERED

Non cadete sulle fiamme!

### THE CRAZY CHASM

Ce ne sono due attaccati a ogni porta perciò fateli fuori uno alla volta.

### THE FINAL BATTLE

Premete il bottone con le frecce puntate su di esso per vedere Peabo. Andate giù e a destra quando siete sott'acqua, quindi a sinistra quando vi trovate sul fondo per trovare Another Dead End. Per finire il livello, nuotate sulla diagonale basso-destra finché non riuscite ad andare oltre, quindi andate a sinistra verso l'alto.

### HOME STRETCH MEADOW

Tenete gli occhi aperti per le fatine.



### JAROME'S PLACE

Eseguite una Mossa Funky per superare la prima parete: al di là di essa troverete alcuni regalini. Continuate a giocare per vedere la favolosa sequenza finale e riscuotere bonus per qualunque cosa vi siete lasciati dietro.

Ah, se volete vedere i titoli di coda, inserite la password: TOEJAMNEARL!



**I Belée**

GIOCHI PER VOI

# consolles department

presents

## ... una marea di games!

REAL 3DO +  
CRASH & BURNS  
= L. 1.098.000

MEGA DRIVE II ITA  
+ 2 PAD+RF UNIT  
= L. 208.000

MEGA DRIVE II ITA  
+ FIFA S.+2 PAD+RF  
= L. 298.000

MEGA DRIVE II ITA  
+ J.PARK+2 PAD+RF  
= L. 278.000

S.NINTENDO PAL+PAD  
+ SCART+S. FIGHTER 2 T.  
= L.288.000

S.NINTENDO PAL  
+ PAD+SCART  
= L.208.000

GAME BOY+S.M.LAND  
+ PILE+CUFFIE+CAVO  
= L. 138.000

FIFA INT. SOCCER  
X M.D. = L. 98.000  
DISP. ANCHE X SNES

JURASSIC PARK ITA  
PER MEGA DRIVE  
= L. 75.000

GAME BOY SPECIAL:  
1 CASSETTA L. 29.500  
2 CASSETTE L. 55.000

GAME GEAR SPECIAL  
1 CASSETTA L. 32.000  
2 CASSETTE L. 58.000

GAME BOY  
S.M.LAND 2 L. 55.000  
S.M.LAND 3 L. 65.000

FINAL FIGHT II  
X SNES  
= L. 88.000

### the CONSOLLES DEPARTMENT® POINTS

ANCONA - Sassoferrato  
DISCO DOC  
Via Cavour, 2

FOGGIA - San Severo  
VIDEOFAN  
Via N. Passero, 69

CATANZARO  
INFO 2000  
Via Angioini, 23/a

GENOVA - Chiavari  
MILLEGIOCHI  
Via delle vecchie Mura, 8

GENOVA - Rapallo  
MILLEGIOCHI  
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO  
I BELÉE  
Via Lorenteggio 22

MILANO  
GIOCORAMA  
Via Farini, 59

PESCARA  
VIDEOMANIA  
Via C. Battisti, 87

Questi games li puoi trovare a Milano  
in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)

**Tel. 02 - 42 300 10**

Negozi: Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

**GAME BOY**

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**Nintendo**

**SEGA®**

Sei  
un rivenditore?  
DIVENTA ANCHE TU  
**CONSOLLES  
DEPARTMENT®  
POINT**  
TELEFONA AL  
02-4222684





**OFFERTA**



L. 99.000



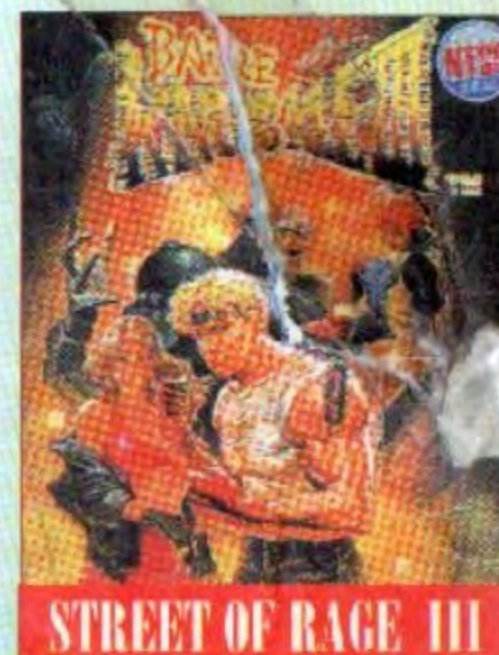
L. 99.000



L. 99.000



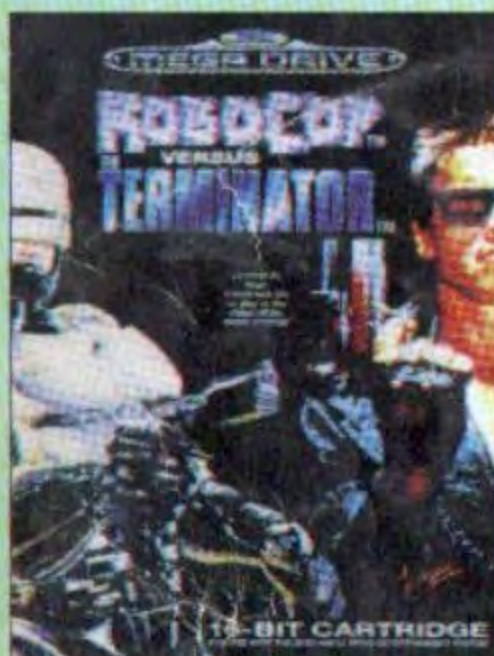
L. 99.000



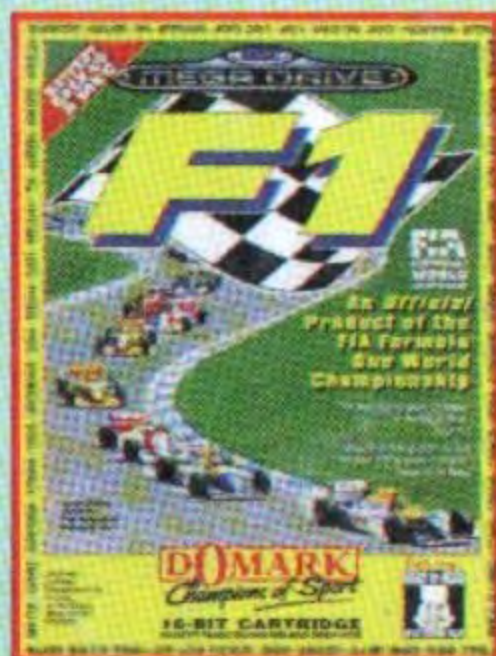
**OFFERTA**



L. 99.000



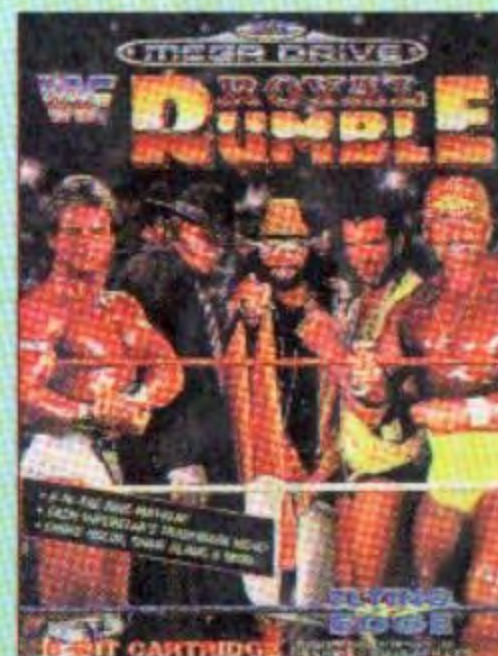
L. 99.000



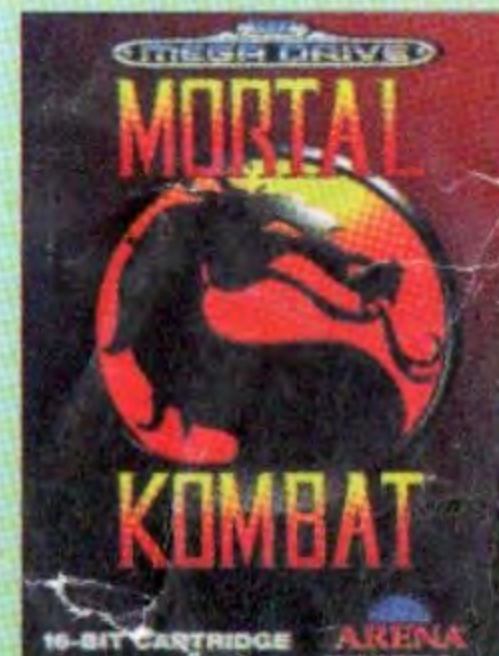
L. 89.000



L. 89.000



L. 89.000



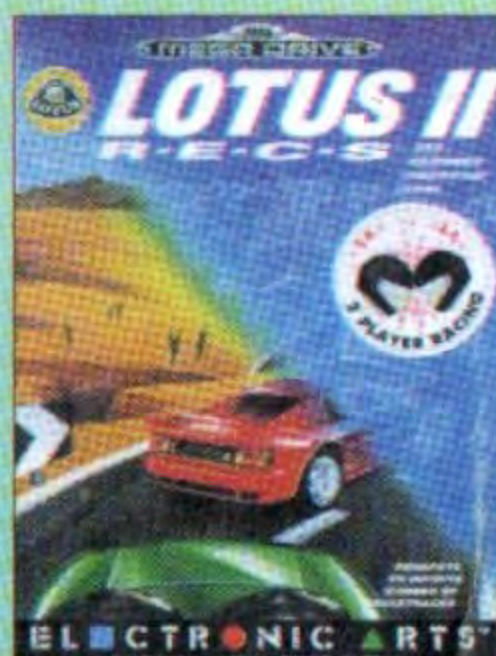
L. 89.000



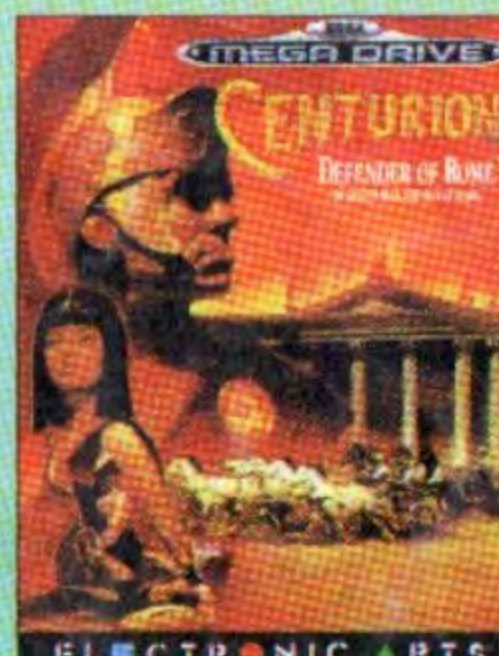
L. 69.000



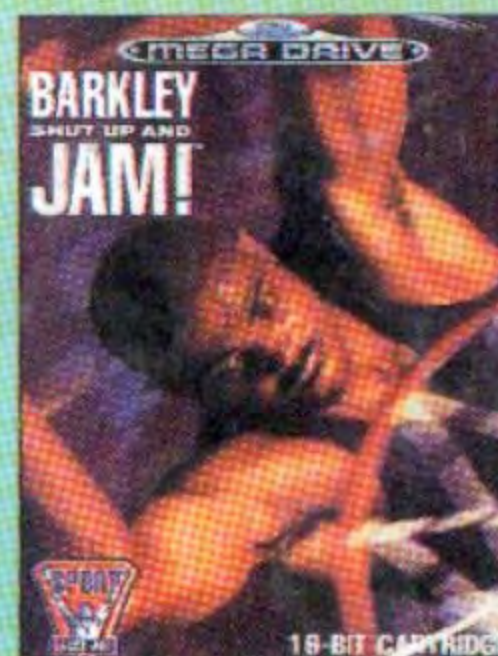
L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000



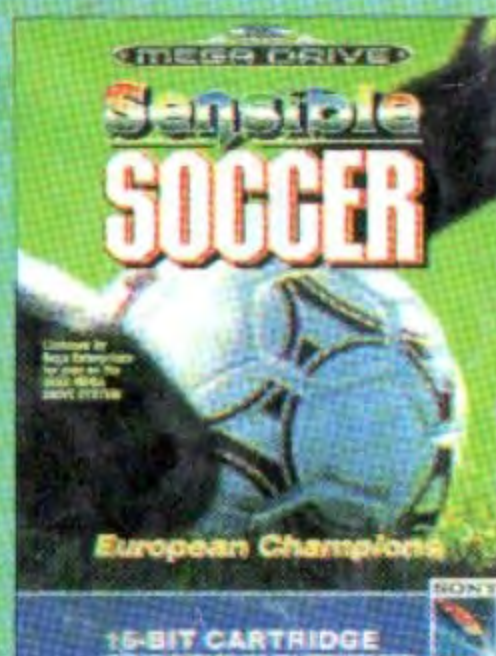
L. 69.000



L. 119.000



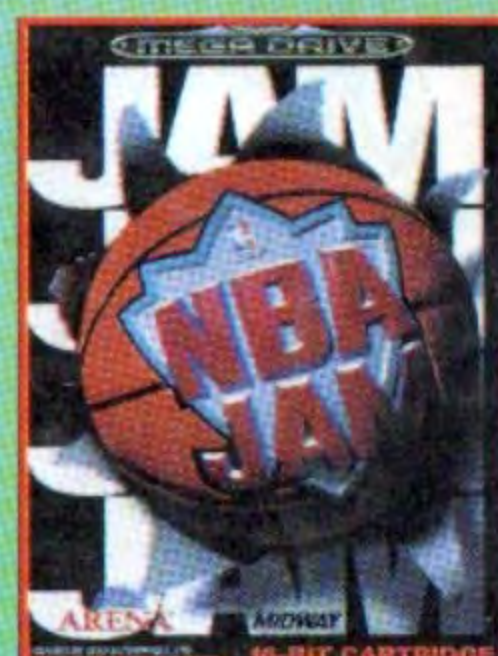
**OFFERTA**



L. 85.000



**OFFERTA**



L. 95.000



**OFFERTA**

**SPECIALE SCUOLE - OGNI ORDINE UN OMAGGIO**

**DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ COME:  
SUPER STREETFIGHTER - FATAL FURY 2 -  
MARIO ANDRETTI RACING - JUNGLE BOOK**

**IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA**